
PREMIOS EDGE · FAR CRY NEW DAWN · DYING LIGHT 2 · DOS AÑOS DE SWITCH
EDGE
EL FUTURO DEL ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO
KINGDOM HEARTS III
NOS ADENTRAMOS EN LA FANTASÍA QUE SQUARE HA HECHO REALIDAD
5,95 EUROS
#9
FEB/MAR 19

EDGE



REALIZACIÓN
ESTUDIO EDITORIAL PLAZA, SL
joseoscar@estudioeditorial.com

DIRECTOR
JOSÉ ÓSCAR PLAZA (@joseoscarplaza)

REDACTOR JEFE
SERGIO BUSTOS (@SergioBustos_)

DISEÑO GRÁFICO
LAIA LORENTE

COLABORADORES
Marina Amores @Blissy - Roc Massaguer @outconsumer - Laura Gómez @azulcorrosivo - Francisco Javier Rodríguez @_JJAAVVIIEERR_- Anait Games @anaitgames - Judit Tur @judittur - Rafel Serra @Rafel_SP - Edgar Ballarín @escurconegre - Marcos Muñoz @KalElelVigilant - Irene Aneas @IreneAneas - José Altozano @DayoScript - Cris Charneco @CCharneco - Ferran González @claudetrojan - María Emegé @MariaEmege - Pep González @bizarduno - Alba Valle @avalgar2 - Transcreat Solutions @Transcreat - Eva Cid @evcdmr - Chuso Montero @ChusoMMontero - Tonio L. Alarcón @ toniolalarcon - Yago López @YagoLopez - Diego González @Diegonzalez86- Judith Dugo @jdugo - Jaime San Simón @eslinchis - Tomás Crespo @ tomaszcrespo - Marc Vilajosana @MarcVilajosana -

PUBLICIDAD
YOLANDA GARCÍA Tel. 972757411 - E-mail: ygarcia@panini.es

WEB Y REDES SOCIALES
www.revistaedge.com - www.facebook.com/RevistaEDGE
www.twitter.com/revistaEDGEes

REDACCIÓN
C/Vallespí, 20 17257 Torroella de Montgrí (Girona) Tel: 972 75 74 11

EDITA
Panini España S.A.

DIRECTOR GENERAL LLUÍS TORRENT
DIRECTOR DE PUBLICACIONES JOSÉ LUIS CÓRDOBA
DIRECTOR EDITORIAL DE REVISTAS LUIS MARTÍNEZ
DIRECTOR COMERCIAL ANDREU BUSSOT
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN JORDI GUINART
COORDINACIÓN GENERAL PONÇ CUFINYÀ
PROMOCIONES MARTINA TOUPY
COORDINACIÓN PUBLICIDAD YOLANDA GARCÍA
COORDINACIÓN DE MARKETING SUSANNA BUSSOT
SECRETARIA DE REDACCIÓN ISABEL BUJER
ADMINISTRACIÓN JANET NAVARRETE Y CLARA REXACH

PANINI ESPAÑA
C/Vallespí, 20 17257 Torroella de Montgrí (Girona)
Tel: 972 75 74 11 Fax: 972 75 77 11 - www.panini.es

IMPRESIÓN
RIVADENEYRA

DISTRIBUCIÓN
LOGISTA S.A.

DEPÓSITO LEGAL: GI1325-2017
ISSN: 2565-1986
EDICIÓN: 1/2019
IMPRESO EN ESPAÑA

EDGE es una licencia de Future Publishing Ltd.





Los mejores del año

Las clasificaciones las carga el Diablo. Cualquier listado, por meditado que parezca, tiene su componente subjetivo, y este no iba a ser menos. Pero, como ya hiciéramos a principios de 2018 con los premios EDGE 2017, nos hemos lanzado al ruedo y pasamos lista a lo mejor (y también a lo menos bueno) de 2018. Ha sido un año el pasado muy prolífico, que recordaremos durante mucho tiempo por el esplendor de plataformas como PS4 (en su época dorada) y de Switch (a la que, por cierto, le dedicamos un completo reportaje con motivo de su segundo aniversario). Sin embargo, no lo ha sido tanto para Xbox One, que no ha tenido grandes títulos, más allá del excelente *Forza Horizon 4*. Los planes de Microsoft con ella son un enigma, y lo cierto es que nadie recordará nada relevante del gigante norteamericano, más allá de su apuesta por el Game Pass.

Recordaremos este 2018 por dejarnos títulos de la magnitud de *God of War* y *Red Dead Redemption 2*, pero no únicamente. Y es que han sido muchos los desarrollos dignos de encomio, como os invitamos a leer en las páginas interiores.

Pero lo que nos llena de orgullo, máxime por nuestra apuesta por el producto patrio, es el gran nivel exhibido por los estudios españoles de desarrollo. Y es que este 2018 nos ha servido para ver que nuestra industria, tantas veces en franca desventaja con la de otros países de nuestro entorno, ha sido capaz de sacar adelante títulos del nivel de *GRIS*, *Do Not Feed The Monkeys*, *Moonlighter*, *The Red Strings Club* y algunos otros que bien podríamos destacar. Alguno de estos podría haber entrado fácilmente en nuestro Top 10 global, lo que da una idea del buen estado de salud de nuestra industria, a pesar de los pesares.

Solo nos queda esperar a que llegue ese día en que un título español se cuele entre los mejores a nivel mundial no sea noticia, una señal de normalidad que servirá para que, en un futuro no muy lejano, los historiadores del ocio interactivo se refieran a esta nueva edad de oro del *software* español.





juegos secciones

Hype

Play

Opinión

Reportajes







Pixel Perfect

El futuro



JAVIER RODRÍGUEZ

Llevo lo suficiente en este sector para saber cómo funciona, entender sus ciclos, vislumbrar tendencias, analizar su presente y, por lo tanto, predecir su futuro. Pero no, esto no funciona así, y si así fuera sería bastante aburrido, a la par que más rentable, también es verdad. Nadie duda de que el año pasado ha sido uno de los mejores últimos años para los aficionados a los videojuegos porque la cantidad y la calidad de los juegazos que hemos podido disfrutar ha sido realmente abrumadora. Eso era de prever. Ya conocíamos el desarrollo de muchos de esos títulos, algunos estaban más que presentados y esperados, y estamos ante el final de ciclo de dos de las consolas más populares, lo que siempre garantiza una buena cosecha de contenidos. Pero hay otras cosas que no eran tan sencillas de barruntar.

Empezamos por un éxito, que no es que fuera inesperado, pero sí puesto en duda el año anterior, concretamente en marzo de 2017: el lanzamiento de Switch, la última consola de Nintendo. Y es que después del batacazo que supuso su predecesora, la malograda Wii U, muchos auguraban algo parecido para el nuevo invento de la gran N. En este caso, debo decir que yo no fui uno de esos agoreros, sino que, desde el principio, el concepto sobremesa y portátil de Switch me pareció que gozaría de un futuro brillante. Obviamente el contenido, que nunca me cansaré de repetir que es el que manda, le ha hecho justicia y ya algunos de los mejores juegos de la historia se han programado para esa consola.

No me pasó lo mismo con otra de las novedades de Nintendo: Nintendo LABO. De nuevo, el concepto me pareció una genialidad, no solo por mezclar el juguete físico con el videojuego, sino además por poner en manos de padres e hijos un sencillo lenguaje de programación con el que llevar a cabo proyectos más o menos sofisticados. Al final, después de varios productos de la línea LABO puestos a la venta, a cada cual más estimulante, parece que la idea no ha calado entre los jugadores: la idea de que solo se vendía cartón a precio de juego caló inexplicablemente entre muchos usuarios, y su futuro es más que incierto. Quién lo hubiera dicho.



¿Cómo será el hardware con el que jugaremos en los años venideros? ¿Se extenderá por fin el juego en la nube y nos olvidaremos de los discos duros? ¿Dejaremos de comprar juegos para pagar todo por suscripción?

Algo parecido me ocurrió hace ya tiempo con la realidad virtual y, concretamente, con su formato más accesible al gran público: PlayStation VR. Por fin se hacía realidad (ejem) algo que veníamos viendo y deseando desde que, hacía años, habíamos podido probar uno de esos cascos que generaban imágenes en tiempo real y respondían a los movimientos del jugador. Por fin en manos de una de las grandes del sector un sistema que nos sumergiría de lleno en los juegos como nunca antes. Y fue probarlo y caer rendido a sus encantos. No se trataba de la mejor experiencia del mundo, eso también es cierto, y tampoco barata de salida; la resolución dejaba mucho que desear, la incomodidad de todo el aparataje es más que manifiesta; pero ¿qué importa todo eso si puedes ponerte a mirar de cerca los coches de tu garaje de *Gran Turismo*, o hacértelo encima del miedo en cada rincón de un *Resident Evil VII* que es todo un prodigio de inmersión videojueguil? Bueno, pues parece que le costó arrancar en ventas, que si a muchos les mareaba, que si no había suficientes juegos desarrollados en exclusiva para la nueva plataforma... En definitiva, el lanzamiento no fue todo lo estelar que yo había previsto, pero en los últimos tiempos y gracias al siempre bendito ajuste de precio y cantidad de contenido disponible, parece que tendremos PSVR para rato. Y lo celebro.

Que el público y su forma de jugar ha cambiado en todos estos años, era algo que también se veía venir. Que si el digital, que si las descargas. Pero que levante la mano quien preveía que un juego como *Fortnite*, y antes otros como *PUBG*, iban a traer a los PCs y las consolas el modelo de negocio de los juegos de móviles de la forma masiva en la que lo han hecho últimamente. Y ahora es cuando viene lo realmente difícil: ¿Cómo será el *hardware* con el que jugaremos en este nuevo 2019 y los años venideros? ¿Cómo serán la PS5, la renovada Switch y la nueva XBOX? ¿Con o sin lector de discos? ¿Un solo modelo, o varios con diferentes características? ¿Se extenderá por fin el juego en la nube y nos olvidaremos de los discos duros? ¿Vendrán con sus propios dispositivos de VR/AR/MR, o como quieran llamarlo? ¿Dejaremos de comprar juegos para pagar todo por suscripción? Como decía, poco me atrevo a vaticinar a estas alturas. De lo que sí estoy seguro es de que seguiremos aquí para disfrutarlo. Espero. ■

First Personal Shot

2019, Have Some Goddamn Faith



EVA CID

El 2018 ha sido otro año fantástico para el sector. Hemos podido disfrutar de títulos de increíble calidad dentro de los considerados AAA, con videojuegos que además de unos imponentes valores de producción se han atrevido a hacer cosas nuevas, a ir un pasito más allá de lo que todo el mundo espera, conoce y desea en producciones de estas características. Esto es un síntoma maravilloso de que la industria *mainstream* también tiene ganas de crecer en otras direcciones, del beneplácito que las grandes compañías dan a sus creativos para que nos cuenten cosas nuevas y lo hagan desde puntos de vista diferentes más allá de la exhibición de músculo técnico, y todo parece indicar que la situación seguirá, de momento, por los mismos derroteros. Pero también ha sido un año excelente, en términos de cantidad, calidad y variedad, para los videojuegos salidos de estudios con bastantes menos recursos que el reducido número de empresas multimillonarias que tienen todos los medios a su alcance para generar superventas.

No es una tendencia nueva, pero 2018 ha sido un año en que se ha desdibujado un poquito más, consideraciones económicas aparte, la línea divisoria entre el panorama independiente y el *mainstream*, y para ello basta echar un vistazo a los recopilatorios de los GOTY de 2018 en diferentes medios, tanto especializados como generalistas. La mayoría de ellos ya ha abandonado la tradicional distinción entre mejores videojuegos y mejores indies, y en los tops aparecen mastodontes como *God of War* (Santa Monica Studio) y *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games), junto a producciones mucho más pequeñas como *Celeste*, de Matt Thorson, o *Return of the Obra Dinn*, de Lucas Pope. En muchas listas también se han colado reinterpretaciones de clásicos, como el brillante *Tetris Effect* de la mano de unos de los creativos que mejor entiende la sinestesia puesta al servicio de lo lúdico, Tetsuya Mizuguchi, y varios títulos patrios tan notables como *The Red Strings Club* (Deconstructeam) y *GRIS* (Nomada Studio). O la revista TIME, que ha incluido al modesto *Dandara* (Long Hat House), un juego con un fuerte trasfondo político y empapado del folclore brasileño, en su lista de los diez mejores juegos del año.



La crítica tradicional se ha centrado mucho tiempo en aspectos tecnológicos, pero los videojuegos han demostrado que son artefactos interactivos complejos

Cada vez hay menos separación entre las llamadas dos industrias en cuanto a la variedad de temas, géneros, inquietudes y nivel de experimentación, pero también se percibe un mayor compromiso y no solo desde los pequeños estudios que a priori tienen más libertad creativa. Desde directivos de EA como Patrick Söderlund que se pronuncian en firme contra los ataques de algunos fans por diversificar el espacio de juego al incluir una protagonista femenina en *Battlefield V*, hasta la última superproducción de Rockstar que prometía tiroteos y ha acabado por brindarnos una redención basada en la aceptación, la tolerancia y el amor.

Lo más interesante de esta tendencia a romper con las categorizaciones en base a presupuestos y apariencias es que fomenta la retroalimentación entre los profesionales de la industria y desdibuja las fronteras psicológicas en los jugadores y también entre los críticos. Es interesante porque esto favorece la contemplación y el análisis de los videojuegos desde posturas más diversas y multidimensionales. La crítica tradicional se ha centrado durante mucho tiempo en aspectos tecnológicos, pero los videojuegos llevan años demostrando que son artefactos interactivos complejos, que tienen un potencial narrativo enorme, posibilidades lúdicas cada vez más versátiles y unas aspiraciones artísticas con multitud de influencias. Precisamente por ello la crítica puede y debe abordarse desde diferentes visiones y posicionamientos teóricos. Y el hecho de que pequeños juegos que abordan temas delicados, con mensajes comprometidos y mecánicas revolucionarias se cuelen tranquilamente en los rankings anuales está mandando un mensaje a jugadores y desarrolladores: las cosas pueden hacerse de otra manera, el mercado es lo bastante amplio como para acoger propuestas de todo tipo y el público es lo suficientemente inteligente como para desear y abrazar la diferencia. ■

¡Protesto! Las mujeres están hartas: ahora también en papel

Texto: Judit Tur Fotos: Daniel Muriel y Adonías

Las mujeres siempre han formado parte del mundo de los videojuegos. Ya sea como jugadoras, creadoras o periodistas, han ayudado a construir lo que hoy en día es una de las industrias culturales más potentes del mundo. A pesar de ello, su presencia y aportaciones no suelen recibir el reconocimiento que deberían. Durante los últimos años, hemos sido testigos (o incluso partícipes) de varias iniciativas que pretenden reivindicar la figura de la mujer en todos los ámbitos del sector. Habitualmente, estos movimientos han sido encabezados por esas mismas mujeres que, en algún momento de su trayectoria profesional o de su tiempo de ocio, han detectado un patrón que las relegaba a las sombras o, en el mejor de los casos, a un injusto segundo plano.



Las primeras voces que se alzaron con suficiente ímpetu como para remover conciencias, avisperos y las vísceras de los que las preferían calladas nos llegaron en inglés. A cualquiera que siga más o menos de cerca lo que se cuece en el mundillo le sonarán los nombres de Zoë Quinn y Anita Sarkeesian. La primera es desarrolladora independiente de videojuegos, y la segunda se dedica a la comunicación y crítica cultural; sin embargo, lo más probable es que hayas oído hablar de ellas por ser las víctimas más visibles de una lamentable campaña de acoso machista a nivel internacional que se conoce como *GamerGate*. Sin ánimo de adentrarnos más en este lamentable episodio de la historia de los videojuegos (Quinn habla de ello desde su experiencia en su libro *Crash Override*, de momento solo disponible en inglés), queda patente que el hecho de que las mujeres reclamen su espacio en este sector levanta muchas ampollas.

En España también ha habido muestras del hartazgo de las jugadoras. En 2014, y bajo la premisa «No chupamos mandos, somos más de unas cañitas y unas bravas», un grupo de mujeres hicieron gala de valentía, sarcasmo y sentido del humor creando la revista satírica digital *True Gamer Girls*. La publicación es (todavía se puede leer en internet) una crítica a la cultura videojuguera en general y *gamer* en particular que consiguió llamar la atención de medios y comunidad, abriendo un melón que, a pesar de tener proyección internacional, conviene abordar también desde un prisma local.

Cinco años después, la lucha sigue. Tras una primera toma de conciencia, poco a poco han ido viendo la luz distintos proyectos que pretenden dar espacio, voz y visibilidad a las mujeres, cada uno a su manera y atajando problemas concretos. Son ejemplos de ello FemDevs, una asociación de mujeres desarrolladoras de videojuegos que nació en 2017; Todas Gamers, un medio digital especializado en videojuegos que cuenta solo con redactoras (y son decenas de ellas); Girls Make Games España, unos talleres en los que las niñas de 10 a 12 años dan sus primeros pasos en la creación de videojuegos; o Gaming Ladies, unos eventos presenciales para estudiantes y profesionales del videojuego dirigidos solo a un público femenino, y organizados por la comunicadora mallorquina Blissy, una de las caras visibles del feminismo español en el sector del ocio interactivo.

Marina Amores, también conocida como Blissy, es comunicadora audiovisual especializada en videojuegos, experta en documental creativo, activista feminista y culo de mal asiento. Además de haber impulsado cuatro ediciones de Gaming Ladies, ha dirigido varios documentales (entre ellos, *Mujeres+Videojuegos*) y ha trabajado como redactora en medios de referencia como las ediciones españolas de Eurogamer y EDGE. Con este recorrido a sus espaldas y tras haber participado en innumerables eventos, talleres, ponencias y entrevistas con el fin de avivar la llama del feminismo en un sector que hoy en día está tan masculinizado, escribir un libro parecía el paso lógico.

Sin embargo, no ha querido hacerlo sola. Desde el primer momento, su idea fue coordinar un libro de ensayos sobre distintos aspectos y roles de la industria del videojuego desde una perspectiva de género; para eso, pensó en buscar a varias mujeres que tuvieran algo que decir y quisieran escribir un capítulo sobre su campo de especialidad o sobre un aspecto concreto de él. De hecho, la búsqueda y estructuración del libro fue una de las tareas más arduas, pero consiguió reunir a un equipo de 11 mujeres relacionadas de una forma u otra con el mundo de los videojuegos. Después de ponerlas en contacto entre ellas, decidieron el orden y la estructura de los capítulos para que, a pesar de ser un conjunto de textos breves creados por distintas plumas, el libro tuviera un ritmo agradable y cierta coherencia. El resultado es que puede leerse como un todo. Para la publicación, han contado con el apoyo de la editorial de AnaitGames, que ha sacado adelante otros libros con una línea similar, como *Identidad gamer* (2018), de Daniel Muriel.

Amores abre con un prólogo para poner a los lectores en antecedentes: habla de casos de machismo en la industria, de mujeres relevantes y de la necesidad de escribir sobre el tema. También de lo que implica ser mujer, feminista y visible en la era de internet y las redes sociales. Tras la exhaustiva introducción, Marta Trivi, la primera autora, hace un necesario repaso del papel de la mujer en los videojuegos a lo largo de la historia. A partir de ahí, se suceden otros diez capítulos que tocan temas como el periodismo, el diseño, la narrativa, la programación, el arte, la localización o la publicidad. El cierre lo pone Nerea «Nercromina» Díaz, exjugadora profesional de *Street Fighter*. En este último capítulo, distinto a todos los demás, Díaz cuenta su experiencia personal, con detalles sobre lo que vivió y los motivos que la llevaron a retirarse. Aunque amargo, pone el broche de oro a este agitado viaje por la experiencia de las mujeres que se niegan a abandonar un sector que aman.

Entre las autoras podemos encontrar también a África Curiel, que actualmente trabaja como *game writer* en Blue Byte, uno de los estudios de Ubisoft en Alemania. En el libro nos habla de «la mujer como actante» y detalla las formas y papeles que toman los personajes femeninos en los videojuegos. En la misma línea, Andrea Sacchi (de Tahutahu Studio) aborda la construcción y diseño de personajes, ▶







En las páginas anteriores y en esta, diversos instantes de las presentaciones del libro llevadas a cabo por varias de las autoras en Madrid y Barcelona.





pero desde un punto de vista artístico, aportando multitud de referencias y tropos que abundan en la ficción interactiva. Por su parte, Isabel Cano, artista, doctoranda y moldeadora de las nuevas generaciones de desarrolladoras de videojuegos, comparte su amplio conocimiento sobre el Arte en un interesantísimo recorrido por las diferentes formas de representación artística de la mujer a lo largo de la historia antigua y reciente. Otro de los capítulos que no dejan indiferente es el de Irene Alvarado sobre programación. De hecho, poder contar con una programadora entre las autoras fue una de las preocupaciones de Amores desde el principio, ya que probablemente sea el perfil con menos presencia femenina de todos. En su capítulo, Alvarado cubre varios aspectos imprescindibles con exhaustividad y precisión, pero en un registro y lenguaje accesible para los legos. Todas las autoras tienen una visión única y muchas cosas que decir; para conocerlas y situarlas mejor, al final del libro podemos encontrar una breve nota biográfica de cada una de ellas.

¡Protesto! tiene una combinación de autoría, finalidad, temática y formato que lo hacen único; al menos en nuestro país, no se ha publicado nada parecido. La mayoría de los ensayos que contiene gozan de un enfoque casi académico con fuentes, ejemplos, gráficos y explicaciones muy esclarecedoras. Además, la mezcla de perfiles y experiencias dan lugar a una amplia variedad de temáticas; cubre ámbitos del videojuego que suelen tener menos prestigio pero que también forman parte del desarrollo (como la localización o el *marketing*, por ejemplo). Eso no significa que el libro no tenga aspectos que mejorar: tanto la coordinación como la publicación nacen de iniciativas con recursos muy limitados y con poca experiencia en el sector editorial —quizá porque, de otra forma, su existencia no habría sido posible—, por lo que el resultado final no es tan pulido como podría llegar a ser. Aun así, su valor diferencial no reside tanto en los detalles como en lo que representa.

A estas alturas, negar que hay un problema es síntoma de una ceguera más voluntaria que accidental. Al menos, ahora hay espacios en los que las mujeres pueden sentirse escuchadas, validadas y seguras, así como plataformas donde pueden compartir sus aspiraciones y desarrollar sus talentos con la misma tranquilidad que cualquiera. Gracias a eso, se han conseguido pequeñas (y no tan pequeñas) victorias. Este libro es un buen punto de partida para cualquiera que tenga un interés genuino en saber los porqués de todo esto y en comprender las frustraciones y obstáculos a los que se enfrentan muchas mujeres que disfrutan de los videojuegos o se ganan la vida con ellos. También ofrece varias claves para aquellos que estén dispuestos a hacerse a un lado y devolver a las mujeres el espacio que nadie debería haberles quitado. Aún queda mucho camino por recorrer, pero este tren ya no hay quien lo pare.

¡Protesto! está disponible en Amazon y en librerías seleccionadas. ■



Golpe de realidad

Las ventas se resienten, los ejecutivos abandonan el barco y los inversores tienen dudas. ¿Ha explotado ya la burbuja de la RV?

Al final, puede que Brendan Iribe estuviera predestinado a abandonar Oculus. No se puede negar que el cofundador y expresidente de la compañía, responsable de haber reavivado la llama de la realidad virtual, ha tenido una carrera brillante. Sin embargo, la ha dedicado a crear empresas, convertirlas en el producto perfecto y desentenderse de ellas una vez completada la transacción. Fue uno de los fundadores de Scaleform, el *middleware* para IU de juegos que Autodesk compró en 2011. Luego se pasó a Gaikai, la tecnología de juegos en la nube que Sony adquirió para sentar las bases de lo que ahora es PlayStation Now. Iribe dejó Oculus en noviembre tras haber estado presente desde sus inicios en 2012. Los más cínicos se preguntarán por qué en este caso tardó tanto en hacerlo. La adquisición de Oculus por parte de Facebook, por valor de 2300 millones de dólares, se cerró en verano de 2014, pero no fueron los millones los que empujaron a Iribe a abandonar Oculus. En 2016 se enfrentó a un duro golpe laboral al ser destituido como presidente para dirigir una nueva división de Oculus dedicada a la RV para ordenadores, pero parece que la gota que colmó el vaso fue la cancelación de Rift 2, un potente casco de nueva generación con el que se pretende traspasar los límites de la RV de gama alta actual. Desde que se produjo la compra, Facebook se ha centrado claramente en el *hardware* para móviles, como es el caso de Oculus Go, un dispositivo de unos 270 euros que salió a la venta en mayo. Esto es algo que siempre estuvo sobre la mesa. Es muy poco probable que Mark Zuckerberg esperara recuperar su inmensa inversión solo con las ventas de un potente *hardware* de videojuegos. Con todo, esa reestructuración de las prioridades de Oculus —hacer que la RV para ordenadores pasara de estar en el banquillo a ser una mera nota a pie de página— explica por qué Iribe optó por marcharse.

También dice mucho sobre el estado de confusión en el que se encuentra ahora mismo el sector de la realidad virtual. Sin duda, Palmer Luckey, que ideó Rift y construyó el primer prototipo en su garaje, era consciente de que la RV no iba a convertirse en un éxito de ventas de la noche a la mañana; aun así, la situación ha avanzado muy poco en los dos años y medio que han pasado desde que salió a la venta el primer casco Rift. A falta de cifras oficiales (lo cual, en sí, nunca es buena señal), los analistas han sacado sus conclusiones investigando por su cuenta.

Una de esas investigaciones reveló que los principales fabricantes de cascos de realidad virtual vendían unas 100 000 unidades al trimestre. Otra, que utilizó datos de la API de Amazon para demostrar que las ventas de *hardware* de RV se habían desplomado, provocó una mala respuesta de HTC. Según los creadores de Vive, si las ventas habían caído era en gran parte porque Google y Oculus habían inflado el mercado con sus productos baratos y de mala calidad (Cardboard y Gear VR), mientras que las ventas de Vive habían sido tan buenas que las existencias habían llegado a agotarse. Casualmente, se negaron a aportar cifras que respaldaran esa afirmación. Desde luego, es un espectáculo digno de una rueda de prensa de la Casa Blanca, pero no contribuye precisamente a la buena fama de la RV. Entonces ¿por qué está tardando tanto en despegar?

En el fondo, si Facebook invirtió tanto dinero en Oculus es porque la realidad virtual puede —y debe— llegar a ser un bombazo. Su impacto potencial va mucho más allá de los videojuegos; se extiende al sector empresarial, a la educación, a la sanidad y a muchos otros ámbitos. Podría llegar a cambiar el mundo. Sin embargo, cada uno de los potenciales mercados de la RV requiere una solución a medida. Los videojuegos de realidad virtual necesitan un *hardware* potente, una precisión altísima y una latencia mínima. Por su parte, la realidad virtual dirigida a las aulas debería ser resistente y asequible. A su vez, las empresas querrán un diseño moderno y serio para sus salas de juntas o de conferencias; el tipo de enfoque al que desarrolladores y educadores no dan absolutamente ninguna importancia. Y, por supuesto, hacen falta distintas clases de *software*. Para ser un dispositivo que va tan cerca de los ojos, uno de los mayores



problemas que tiene la RV es, irónicamente, la falta de enfoque.

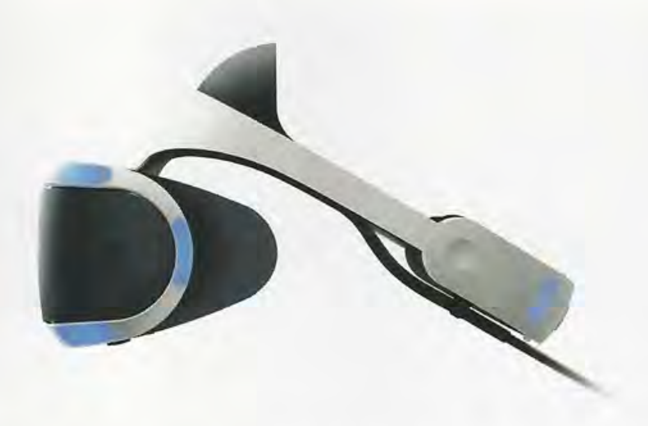
Teniendo todo esto en cuenta, la idea inicial de fabricar cascos baratos y sencillos para teléfonos móviles, como Gear VR y Google Cardboard, parece comprensible... pero tampoco ha funcionado. La primera impresión no es mala, pero se desvanece enseguida debido a la falta de fidelidad y contenido. En cuanto a esto último, tampoco ayudan las expectativas de los usuarios de *smartphones*, que creen que todo debería ser gratuito. Para rematar, cada uno intenta construir sus propios ecosistemas de *software*, vendiendo juegos y aplicaciones en sus propias tiendas y bajo sus propias condiciones; luego, si te has comprado el *hardware* de otro... Mala suerte.

Ese problema también lo tiene el mercado de gama alta, pero su principal barrera sigue siendo el precio. Enviamos un número a la imprenta en la víspera del *Black Friday*, y a escasas horas del día más importante del calendario comercial moderno, HTC nos envía un jugoso correo electrónico con un descuento de unos 200 euros para el kit completo de Vive Pro, que incluye un casco último modelo, dos bases y un par de mandos. Nos aseguran que nunca había estado tan barato. Cuesta unos 1200 euros, y eso sin contar el ordenador que necesita para funcionar. ▶



Actualmente, Oculus Go es el casco básico de la compañía, pero su dispositivo más vendido sigue siendo Gear VR, que funciona con teléfonos Samsung (y, durante un tiempo, incluso se vendían juntos).





Parece que el progreso no sale precisamente barato, pero, aunque te lo puedas permitir, los méritos de Vive Pro siguen siendo cuestionables. Si bien el adaptador inalámbrico que ha salido este año ayuda hasta cierto punto a aliviar la faena que supone preparar la sala para jugar a la RV, no resuelve el problema del todo. Y aunque Pro es más potente que su antecesor, no tiene juegos exclusivos, por lo que te obliga a conformarte con los juegos que ya tenías, solo que con una mejor resolución. Partiendo de la base de que Vive se ha centrado siempre en la gama más alta de la RV, Vive Pro se dirige al subconjunto de ese mismo público que, dos años después, está dispuesto a pagar por una pequeña actualización. En el mercado de masas apenas llama la atención.

Pero no todo está perdido, ni mucho menos. Nuestro optimismo por el futuro de la realidad virtual, aunque prudente, sigue vivo y coleando. Ponemos nuestras esperanzas en que los jugadores comprendan que esto es un viaje muy largo y que todavía estamos dando los primeros pasos. A pesar de que no llega ser el superdispositivo revolucionario de alta gama que Iribe quería que Oculus creara, el casco Quest que la compañía está desarrollando supondrá un paso de gigante para la RV dirigida al público general. Saldrá a la venta la primavera que viene, y aunque no es tremendamente potente, tampoco es moco de pavo; de hecho, John Carmack, actual director de tecnología de Oculus, compara su capacidad con la de Xbox 360 y PS3. Lo interesante es que toda su potencia está integrada en el dispositivo, por lo que no necesita ayuda de ningún ordenador externo; y, sobre todo, que es el primer casco de Oculus en usar Insight, el sistema de seguimiento sin marcadores patentado por la compañía. Su sistema «de dentro hacia fuera» usa las cámaras orientadas hacia el exterior que incluye el casco para analizar el espacio de alrededor e identificar su posición en él, por lo que elimina tanto la necesidad de usar sensores externos como la de definir un campo de juego concreto. La demo de Superhot VR que se presentó en el evento Oculus Connect se podía jugar en un espacio del tamaño de un garaje doble. Al eliminar cables y límites, sería lógico que la realidad virtual empezara a verse como una opción mucho más cercana.

Sin embargo, la empresa que llena de optimismo el futuro de los videojuegos en RV es la que menos esperábamos. Por decirlo de alguna forma, Sony tiene fama de subirse al carro de los negocios potencialmente lucrativos y, cuando ve que las ruedas están a punto de salirse del sitio, saltar en marcha. Aunque unas ventas de tres millones de unidades no son como para tirar cohetes, este invierno la compañía se está volcando mucho en PSVR. Han actualizado el *hardware* para reducir el cableado y han facilitado el uso de HDR respecto al dispositivo de lanzamiento, y todo sin aumentar el precio. Tal como deja patente su agresiva campaña publicitaria, el catálogo de juegos está empezando a llenarse con el seductor plataformeo de *Astro Bot Rescue Mission*, el baile de encajes de *Tetris Effect* o la fantasía frenética de *Blood & Truth*, y sigue creciendo.

Sony disfruta de unos lujos que pocos en el panorama de la RV pueden permitirse. Para una multinacional tecnológica con tan buena posición en la carrera de las consolas, la realidad virtual es un experimento relativamente barato. En caso de fracasar, Sony se habría gastado en el proyecto PSVR una cantidad irrisoria al lado de los miles de millones que Facebook invirtió en la promesa de Oculus. Un *God Of War* o un *The Last Of Us* Parte II le supondrá a Sony más de 100 millones de dólares una vez desarrollado, distribuido y publicitado, pero no un *Astro Bot* ni un *Blood & Truth*. La clave de todo esto es que, para Sony, PSVR sirve para jugar. Y nada más. Si luego acaba en un aula, una sala de juntas o un quirófano, perfecto; pero no se fabrica para ninguno de esos fines. PSVR es asequible, tiene buena compatibilidad y, a diferencia del resto, un propósito muy claro. Hoy por hoy, es la única opción de realidad virtual que podría llegar a ser un imprescindible. Con el tiempo, quizá las demás empresas sigan su ejemplo, pero primero tendrán que aprender a centrarse. ■

Rift, Vive Pro (arriba) y PlayStation VR (encima) son las opciones más populares para jugar, pero se rumorea que Valve se unirá a la fiesta con su propio casco con tecnología *inside-out*.



Vuelta atrás

Como pasan los años y la RV no cumple las promesas que Palmer Luckey hizo en su día, la RA ha querido unirse a la partida y, en algunos casos, directamente ha reemplazado a la RV. Los expertos aseguran que ahí es donde está lo bueno. Magic Leap One es un sofisticado dispositivo que se encuentra a la vanguardia de la realidad aumentada. Su potencia de procesamiento proviene de un pequeño ordenador algo pesado que se puede enganchar al bolsillo del pantalón. Aunque Magic Leap ha reunido a una cantidad envidiable de talentos —entre ellos a Graeme Devine, antiguo gurú de Apple—, a One todavía le queda camino por recorrer. Los primeros en probarlo tendrán que desembolsar 2500 dólares por una unidad para desarrolladores, pero tras una sesión de prueba no encontramos motivos que justifiquen su precio. Además, ya hay señales de que algo no marcha del todo bien: la compañía está pujando junto a Microsoft por el contrato para construir lo que el ejército de EE. UU. llama HUD 3.0, que «mejorará la capacidad de detectar, decidir y enfrentarse al enemigo, aumentando así la letalidad». Hum... ¿Viva?

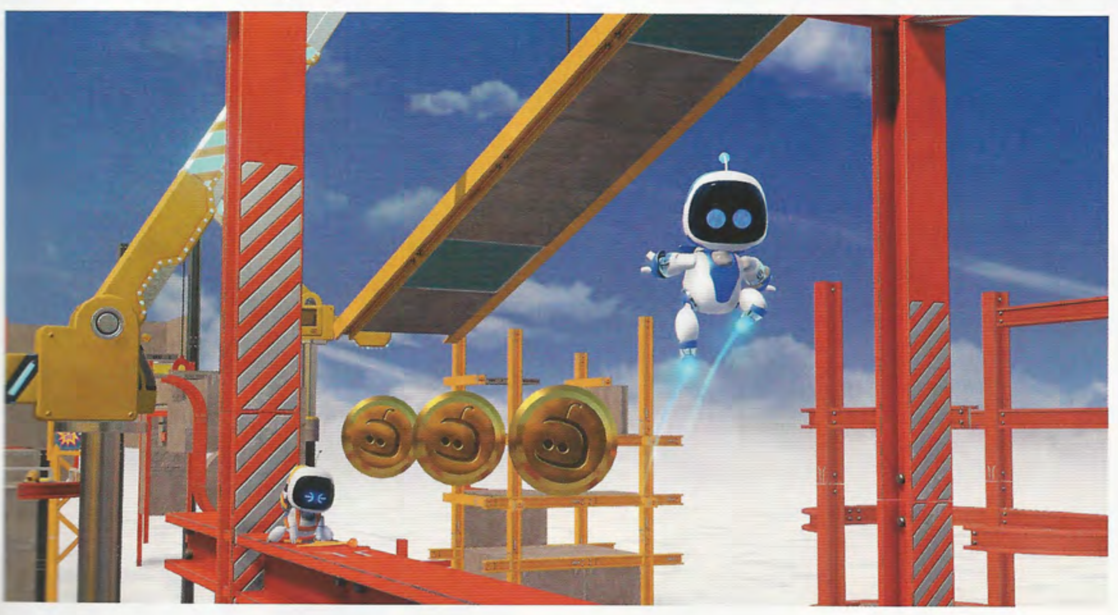
La demo de *Budget Cuts* de 2016 fue el primer juego de Vive del que nos enamoramos. Nos parece uno de los pocos imprescindibles de la RV.



Los juegos de PSVR se pueden jugar con o sin casco, lo cual aumenta considerablemente su potencial comercial. Le ha ido de perlas al *Tetris Effect* de Tetsuya Mizuguchi (arriba). *Astro Bot Rescue Mission* (abajo) está disponible solo para RV, pero es el mejor exclusivo de PSVR hasta la fecha.



Echo Combat es la última incorporación a Echo VR, un *hub* de Rift en continua expansión creado por Ready At Dawn, los desarrolladores de *The Order: 1886*.



#9

H Y P E

EN NUESTRO PUNTO DE MIRA



Desarrollador Ubisoft Montreal
Editor Ubisoft
Formato PC, PS4, Xbox One
Origen Canadá
Lanzamiento 15 de febrero

FAR CRY NEW DAWN

Tinte rosa para una saga que regresa a lo que mejor sabe hacer

Tras los eventos ocurridos en *Far Cry 5*, donde vimos más de uno y de dos misiles caer en Montana, parece que la saga se dirige hacia lo que mejor se le da: abandonar todo aquello que no sea disfrutar de un mundo abierto lleno de sistemas que chocan y de cosas que explotan. Aunque sentimos que febrero es demasiado pronto para otra entrega de la franquicia, Ubisoft vuelve a tener nuestra atención aunque sea, nuevamente (como ocurrió con *Primal*), reciclando el mapa que tanto trabajo les llevó hacer de cara al anterior lanzamiento. Primero, porque aunque debamos pedir más, los mapeados se han vuelto tan absurdamente extensos que seguramente se nos hará un tanto irreconocible el de este *Far Cry New Dawn*; y segundo, porque lo que sí reconozcamos alimentará nuestra curiosidad por saber cómo han cambiado esos lugares ya visitados durante nuestro periplo en *Far Cry 5*.

Esta versión posapocalíptica del Condado de Hope ocurre diecisiete años después de los sucesos que vivimos en el anterior videojuego, por lo que es más que factible el regreso de alguna cara conocida. De hecho, sabemos que Carmina y Nana se encuentran por allí; no es extraño, puesto que se convirtieron en personajes bastante queridos por los fans de *Far Cry 5*. Aunque las verdaderas protagonistas no son ellas, sino las hermanas gemelas Mickey y Lou, principales villanas de la nueva historia. Nos dicen que supondrán todo un reto para nosotros, así como algunas facciones rivales que luchan por el control de la zona.

Pese a todo, el fuerte apunta a estar en las mecánicas. Este nuevo escenario ha sido definido por los desarrolladores en más de una ocasión como un «regreso al Salvaje Oeste», solo que con armas automáticas y camionetas en vez de caballos. No es para menos, puesto que el caos y las explosiones son el fin principal de cada actividad, potenciada por la importancia de los animales, como el perro Timber o el jabalí salvaje Horatio. Ya vimos este interés en *Far Cry 5*, por lo que ten claro que en *New Dawn* también podremos ir a la carga con un animalillo sentado en el asiento de copiloto de nuestro vehículo. Por supuesto, no faltarán las criaturas mutantes y más variopintas, un aliciente más para sumergirnos en su mundo. Podremos hacerlo con un amigo, puesto que podrá jugarse en cooperativo, algo que sin duda agradecemos.

Además, el *crafteo* y la recolección regresan con un sistema algo mejor tratado que en anteriores ocasiones, y las armas vuelven a ser más importantes que nunca, por los inimaginables usos de algunas de ellas y por la loca combinación que podemos conseguir entre varias, junto con los acompañantes y escenarios. Escenarios que, por cierto, logran un impacto bastante satisfactorio en nuestros sentidos, al contar con una estética muy variada y colorida, en contraposición a los mundos con colores más apagados y combinaciones más planas de *Fallout* o *Mad Max*. Nos preguntamos qué opinan en Bethesda de esto, una vez los de Montreal se han adelantado al lanzamiento de *Rage 2*.

Si nos preguntas a nosotros, una vez reposado su -filtrado- anuncio en los *Game Awards*, vemos este *New Dawn* con mejores ojos, siempre teniendo en cuenta que estamos ante un desarrollo más modesto (por algo no sale a precio completo). O quizá porque el refrescante espíritu de *Blood Dragon* sigue presente todavía en nuestro corazoncito. ■







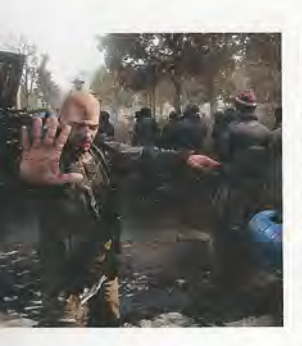


H | Y
P | E

DYING LIGHT 2

Desarrollador/Editor Techland
Formato PC, PS4, Xbox One
Origen Polonia
Lanzamiento 2019

La secuela de Techland es más un *sandbox* social que un matazombis



No definiríamos *Dying Light 2* como un juego de zombis. Tampoco como un juego de supervivencia. Ni siquiera como uno de mundo abierto en el sentido tradicional. Lo vemos más bien como un editor de mapas jugable; un espacio para esculpir la geografía humana y física de una pestilente metrópoli europea a golpe de patada voladora. El juego transcurre unos años después del apocalipsis zombi de su antecesor y, de nuevo, está construido sobre los tres principios de «movimiento natural» (*Mirror's Edge*, pero sin su unidimensionalidad), combates en primera persona (*Mirror's Edge*, pero con combos más elaborados) y un ciclo día-noche que influye en el nivel de peligro. Sin embargo, pone mucho más énfasis en la historia y, en vez de contarla, la canaliza a través de los cambios que se producen en el terreno.

La historia la cuentan las calles de los distritos, que de repente dejan de ser seguras; las tirolinas que aparecen entre las fachadas derrumbándose; las colas de refugiados agradecidos por tener agua corriente; el aumento de la presencia de zombis en ciertos callejones; los molinos de viento que se alzan en el horizonte. Así es cómo el juego nos la narra. Tal como explica **Tymon Smektala**, diseñador jefe, todas estas alteraciones, tanto las grandes como las más sutiles, son consecuencia de las interacciones del jugador con la gente y las facciones de la ciudad. Esto refleja su intención de contar una historia tan maleable e impredecible como una pelea con zombis.

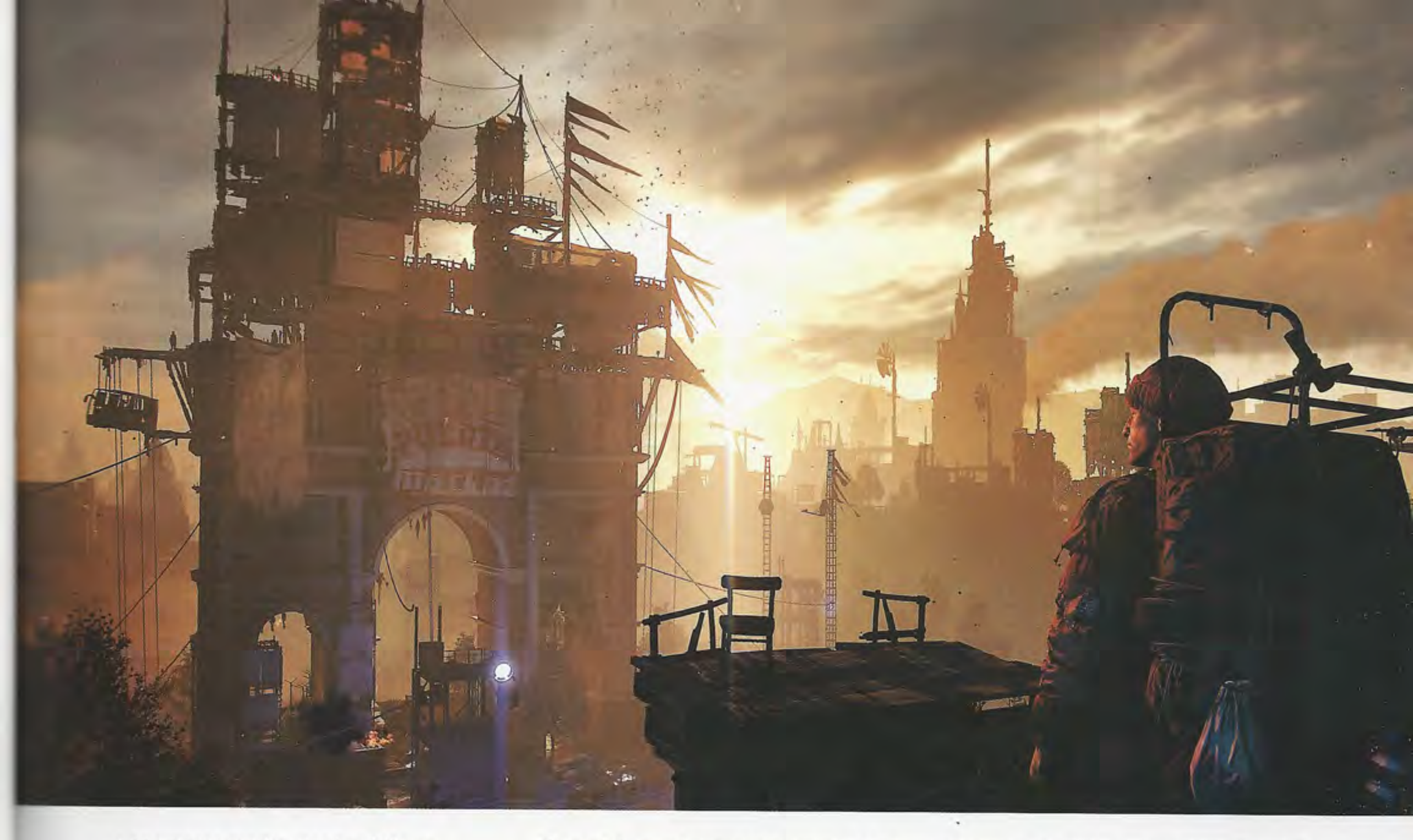


También hay otra forma de enfocarlo: se podría decir que, del mismo modo que *Assassin's Creed*, *Dying Light 2* se ha convertido en un RPG con todas las de la ley. Concretamente, en uno de los que Obsidian o Interplay hacían antaño, donde los jugadores podían transformar rincones concretos de universos enormes mientras iban perfeccionando sus habilidades. Con esta idea en mente, Techland ha contratado a Chris Avellone, diseñador de clásicos como *Fallout 2* y *Neverwinter Nights*, para que tome parte en la creación de la historia y la ambientación de *Dying Light 2*. «Sabíamos que nos faltaba experiencia en ese campo, y por eso quisimos trabajar con alguien que la tuviera», comenta Smektala.

La presencia de un diseñador de fantasía consagrado como Avellone es un acierto, sobre todo teniendo en cuenta la estética por la que han optado. *Dying Light 2* sucede en una especie de Edad Media moderna; una versión *madmaxiana* de las siempre mugrientas representaciones de la sociedad medieval que encontramos en series como *Juego de Tronos*. «Hay extrema escasez, faltan recursos de todo tipo y solo dispones de la poca tecnología que ha logrado seguir funcionando tras la catástrofe». La dirección artística del juego combina el mundo medieval y el moderno. Entre los vestigios de opulentas viviendas y lugares de trabajo, se crea una nueva vida y, como no podía ser de otra forma, aparecen legiones de zombis. En los centros comerciales se alzan torres construidas con madera y chatarra. Las armaduras se hacen con piezas sueltas de equipamiento policial antidisturbios, y las hachas y martillos se mantienen unidas con cables y alambres. Hasta los zombis que deambulan de noche por la ciudad parecen atrapados entre dos épocas, ya que han sido rediseñados a partir de relatos medievales sobre la lepra.



Muertos por doquier
En medio de tanta rivalidad entre facciones, no hay que olvidar que *Dying Light 2* está repleto de zombis que se retiran a dormir de día y deambulan por la ciudad de noche. Suelen esconder botines raros en sus madrigueras, así que no es mala idea ir a hacerles una visita cuando se ponga el sol. Aun así, Techland prefiere no revelar más detalles al respecto, ya que quiere centrar la atención en la faceta social del *sandbox*, y los zombis no suelen propiciar relaciones sociales muy sanas. Smektala ha prometido que el juego seguirá conteniendo toneladas de terror; esta vez, despertar a los zombis hará que se vuelvan más veloces y agresivos. Por suerte, puedes usar luces ultravioleta para mantenerlos a raya... siempre que te arrimes a alguien que pueda prestártelas, claro.



Los valores medievales también se dejan ver en la escritura del juego, sobre todo en la caracterización de las facciones. «Al hablar de la época medieval, hay varias cosas que te vienen a la mente de inmediato», dice Smektala. «Intrigas, infidelidades, leyes estrictas, robar algo y que te corten la mano como castigo, las relaciones interpersonales entre gente con poder y los menos afortunados... Hemos usado todos estos arquetipos en la historia».

Cada facción tiene su propia opinión sobre cómo debería reconstruirse la civilización en un planeta invadido por zombis, y Techland ha accedido a hablar de algunas de ellas antes del lanzamiento del juego. Tenemos a los *Scavengers* (o «Carroñeros»), que han construido un refugio muy bien fortificado y tienen intención de ampliarlo con el tiempo, en lugar de intentar despejar absolutamente todas las calles. En el otro bando están los *Peacekeepers* (o «Pacifistas»), un ejército de criptofascistas que pretenden exterminar a todos los no muertos. Además de las facciones principales, hay otros grupos más pequeños y menos visibles cuya influencia en el equilibro de poder de la metrópoli es menos evidente. «Son comodines. Ofrecen una perspectiva distinta e ideas alternativas sobre cómo resolver los problemas». Las facciones menores proporcionan un punto de vista diferente de los eventos que van sucediendo a lo largo de la trama, mientras que asociarse con una de las facciones grandes suele permitirte cerrar más hilos narrativos.

Es posible que las emociones más fuertes de *Dying Light 2* vengan provocadas por las consecuencias inmediatas de adherirse a una facción. La lealtad a una facción da forma a todos los aspectos del juego, desde las rutas que seguirás hasta la forma de luchar. Si en un distrito ayudas a los *Peacekeepers*, la densidad de enemigos se reducirá en esa zona pero aumentará en otra, ya que los bandidos y zombis pueden trasladarse a las zonas contiguas. Si te pones del lado de los *Scavengers*, puede que reparen estructuras y puentes para facilitar el paso a lugares más inaccesibles, pero poco a poco convertirán a los habitantes de la zona en mano de obra esclavizada. Tus alianzas también determinarán cosas como los planos de artesanía que recibirás o el funcionamiento exacto de accesorios como las tirolinas. El abanico de posibilidades parece bastante amplio. No se queda solo en las trampas visuales o en los elementos desbloqueables, sino que llega hasta las mecánicas básicas del *sandbox*.

Además de todos estos cambios, *Dying Light 2* también ofrece una gran selección de movimientos de *parkour* (unos 100, a diferencia de los 50 que tenía el primer juego) y un arsenal ampliado que incluye efectos y recetas que nos recuerdan un poco a *Destiny*. Los nuevos movimientos de *parkour* van desde subir o bajar pendientes hasta colgarse de barras, destrozar chimeneas y clavar la navaja en una valla publicitaria para ralentizar caídas.

El *parkour* también tiene su peso en el combate. «En el primer juego, el *parkour* en combate prácticamente solo se usaba para rematar un golpe; por ejemplo, para lanzar a un enemigo desde lo alto de un edificio», explica Smektala. «Hemos añadido muchos movimientos que te permiten crear una apertura, iniciar enfrentamientos o hacer algo sustancial durante ellos».

Entre otros ejemplos, puedes correr por las paredes para lanzar un ataque más potente, o agarrar y lanzar objetos para derribar a los enemigos. Por otro lado, los efectos adicionales de las armas son algo más «sutiles» que los modificadores del juego anterior (fuego, veneno, electricidad, hielo y explosión), pero los antiguos siguen estando también disponibles. Hay una receta que hace que sea más fácil romper cascos con golpes en la cabeza, y otra que consigue que los enemigos suelten las armas tras un preciso *parry*.

Sin duda, son añadidos muy potentes, pero lo que nos resulta más fascinante del juego es el planteamiento de la propia ciudad y de su red de relaciones de poder. «En la sala del equipo de narrativa tenemos toda una pared dedicada a las relaciones [entre los distintos elementos de la ciudad]: es una amalgama de post-its, fotos, imágenes y flechas que los unen», nos cuenta Smektala. «Creemos que la combinación de todas las pequeñas y grandes decisiones permitirá a los jugadores crear su propia versión de la ciudad, su propio *sandbox*. Queremos que cada versión tenga tanto su propia historia como su propio estilo de juego». ■

H | Y
P | E

LEFT ALIVE

Los rumores sobre la muerte de *Front Mission* han sido enormemente exagerados

Desarrollador/Editor Square Enix
Formato PC, PS4
Origen Japón
Lanzamiento 5 de marzo



La franquicia *Front Mission* tiene ya once juegos a sus espaldas, y en sus 23 años en el mercado ha vendido millones de copias en Japón. Sin embargo, en Occidente no llega a esos niveles; solo dos de sus entregas se han localizado en esta parte del mundo. Es una de las razones por las que su última entrega no hace mención a la saga. Pero es que, por si fuera poco, *Left Alive* es un tipo de juego muy distinto.

Los anteriores *Front Mission* se centraban en la táctica y la estrategia, con ejércitos de robots enfrentándose entre ellos. En cambio, *Left Alive* es un *shooter* en tercera persona en el que los Wanzers (contracción de la palabra alemana 'wanderpanzer', o sea 'tanque andante'), tal y como se conciben en la franquicia, pertenecen única y exclusivamente al enemigo. El juego está ambientado en las etapas tempranas de la guerra, siendo el protagonista uno de los pocos supervivientes de una ciudad arrasada. Lo que no solamente planta las bases para un *shooter*, sino, además, uno en el que los combates robóticos sobre los que se cimentó la serie apenas tienen espacio, y en el que es mejor eludir los conflictos que enfrentarlos.

«Por supuesto, en el juego hay escenas en las que te montan en robots gigantes y luchas con ellos», nos cuenta el director del juego, Toshifumi Nabeshima. «Pero queríamos apartarnos un poco de eso, y contar una buena historia de guerra con robots en ella». Así que se centra exclusivamente en las personas, reubicando a los Wanzers y apartándoles de su anterior papel protagonista para convertirlos en maquinaria andante. De vez en cuando los utilizarás para combatir, secuestrando a una de las mayores amenazas del juego para enfrentarla a tus enemigos... Si bien al hacerlo llamarás enseguida la atención sobre tu posición. Lo cierto es que durante la mayor parte del juego te moverás a pie: aunque en teoría te dan la opción de ir a pecho descubierto o esconderte en las sombras, la escasez de armas y de munición hará que te lo pienses dos veces antes de lanzarte de cabeza. «Tienes que prever cosas como trampas y emboscadas», explica Nabeshima, «y pensar la forma de arrastrar a tu enemigo hacia situaciones en las que puedas enfrentarte a él sin sacrificar demasiado».

Pero también vas a tener que elegir más allá del combate. Nabeshima pone el ejemplo de que te puedes enfrentar a la inmediata ejecución de un grupo de ciudadanos, y tener la opción de salvarlos, siendo consciente de que iniciarás una batalla, o simplemente pasar del tema. «Y aunque les ayudes, eso no significa que sean buenas personas», explica. «Pueden no agradecértelo, y echarte en cara que esta guerra es culpa tuya. La naturaleza de estas situaciones, y lo difíciles que resultan, cambia a medida que avanzas».

Las elecciones que hagas durante el juego tendrán importancia en los múltiples finales que podrás alcanzar. Nabeshima cree que eso ayuda a mantener el espíritu de la franquicia, y de la de su empresa desarrollo. «*Front Mission* es conocido como un juego de lucha de robots, pero si realmente prestas atención a los juegos antiguos, su mundo, su ambientación y sus personajes están muy bien desarrollados. Es una franquicia de historias, de cómo interactúa la gente. Creo que ese es uno de los aspectos que lo convierte en un juego de Square Enix».



Interpretación robótica
Nabeshima puede haber pasado su etapa en FromSoftware trabajando en *Armored Core* y no en *Dark Souls*, pero está claro que la forma de hacer juegos de aquel estudio ha influido en *Left Alive*. «FromSoft está llena de gente que quiere hacer cosas con las que realmente disfruten», explica. «Hidetaka Miyazaki me dijo una vez que no es el tipo de compañía que pueda hacer algo como *Super Mario*, que le gusta a todo el mundo. En lugar de ello, hacen productos que disfrute un grupo muy específico de gente. Y me he inspirado en ello para *Left Alive*. Hay cosas en él que no atraerán a las masas: se trata de una historia oscura, y en ella hay elementos, como los robots, que no gustan a todos. Espero crear un juego que llame la atención de la gente que disfrute de ese tipo de temas».

Nabeshima es casi un recién llegado. Lleva 20 años haciendo juegos, pero la mayoría los pasó en FromSoftware, sobre todo trabajando en la franquicia *Armored Core*. Un amigo le contó que Shinji Hashimoto, veterano de *Front Mission*, estaba preparando el retorno de la serie. Asegura que, desde su llegada, le ha sorprendido, e incluso le ha intimidado, darse cuenta de lo que ocurre cuando una franquicia tiene un recorrido como el de *Front Mission*. «Hay una cantidad enorme de documentación. Todos los personajes y las facciones están tan detallados, que tienes que sumergirte profundamente en ellos. No quería hacer algo en conflicto con todo ello cuando empecé. Sentí que tenía que llevar mis capacidades a un nuevo nivel».

Left Alive es una nueva dirección para la franquicia, que además Nabeshima y su equipo han construido desde cero. Una falta de familiaridad que se dejó notar en una demo para el Tokyo Game Show que, por ser suaves, era francamente mejorable (y con un doblaje que dejaba mucho que desear). Aun así, parte de una premisa llena de potencial, y nadie puede discutir la cantidad de talento que Square Enix ha reunido a su alrededor, logren cumplir su misión o no. ■





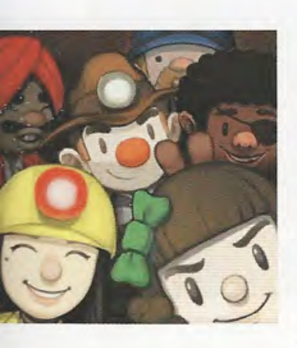
ARRIBA A LA DERECHA En lugar de las estrellas de la función, los Wanzers son como Nemesis en *Resident Evil 3*: una amenaza mortal que hay que evitar. **ARRIBA A LA IZQUIERDA** Pasarás mucho tiempo en las sombras, cavilando sobre la decisión de afrontar tus problemas directamente o evitarlos por completo. **MEDIO** *Front Mission* nunca tuvo éxito más allá de Japón, pero el director de *Left Alive*, Toshifumi Nabeshima, señala obras como *Pacific Rim*, *Titanfall* y *Transformers* como pruebas del creciente interés occidental en los robots gigantes.



SPELUNKY 2

Derek Yu vuelve a su juego clásico de exploración de mazmorras

Desarrollador/Editor Mossmouth, Blitworks
Formato PC, PS4
Origen España, E.E. UU.
Lanzamiento 2019



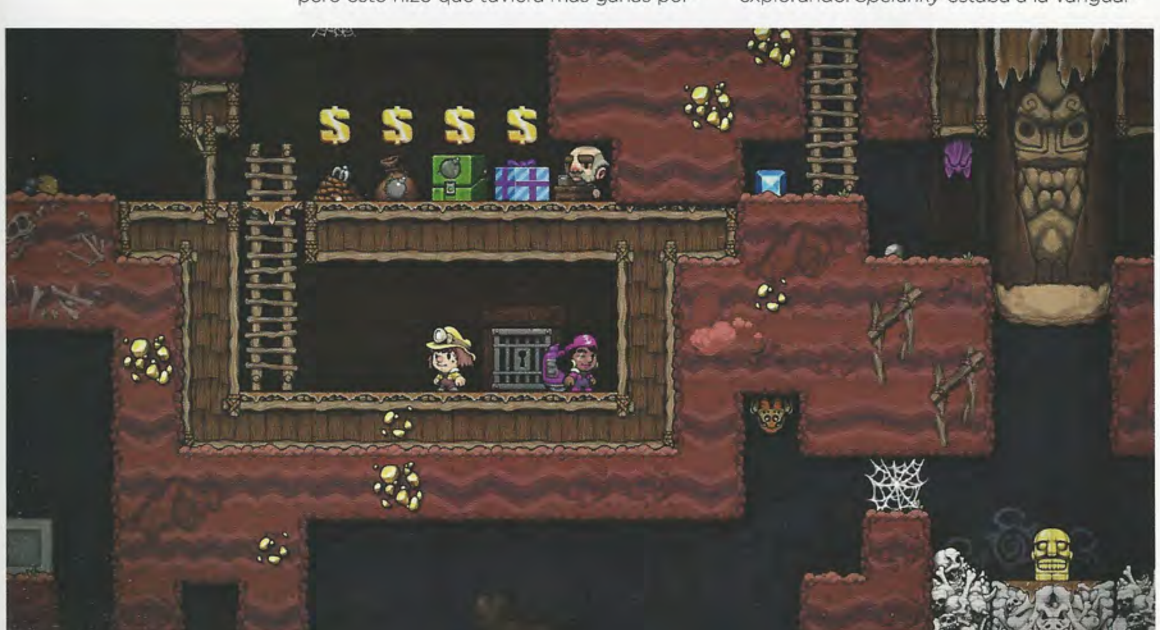
Tras el lanzamiento de *Spelunky* en Xbox 360 y PC en 2012, **Derek Yu** se tomó un gran descanso del desarrollo de videojuegos. Acababa de ser padre y se recuperaba también del estrés por el que había pasado al rehacer el juego de GameMaker con su programador, diseñador y amigo Andy Hull. Pero Yu no estaba precisamente libre. Para empezar, tenía que cuidar de su hija recién nacida, y además comenzó a escribir un libro sobre el desarrollo y el diseño de *Spelunky*, una manera de expresar sus pensamientos sobre su creación. Y fue así como se plantó la semilla de la secuela. «Básicamente, investigaba sobre mi propio juego», nos cuenta Yu. Habló con todas las personas que formaron parte del desarrollo y por último, leyó lo que se había escrito sobre el juego y veía vídeos de la gente jugando. «Llevaba un tiempo con la idea de hacer una secuela, pero esto hizo que tuviera más ganas porque volví a recordar el desarrollo del primero. Podía verlo con algo más de claridad ya que no estaba metido en él de lleno».

Yu no trabaja con su antiguo socio en *Spelunky*, pero Hull proporcionó una de las ideas centrales al sugerir que se añadiera otra dimensión a los niveles, una capa trasera a la que se accede a través de las puertas ocultas en las paredes. «En cuanto comentó la idea, pensé que era estupenda», dice Yu. «Quería volcarme en el sentimiento de encontrar una puerta o pasadizo secreto».

Spelunky tiene puertas secretas también, pero te llevan a nuevos niveles, como la Ciudad de Oro o el Infierno. La segunda capa de algunos niveles de la secuela es un espacio que existe dentro del mismo nivel del que vienes, y a Yu le encanta porque da lugar a la magia de descubrir atajos y otras delicias presentes en el espacio que estás explorando. *Spelunky* estaba a la vanguar-



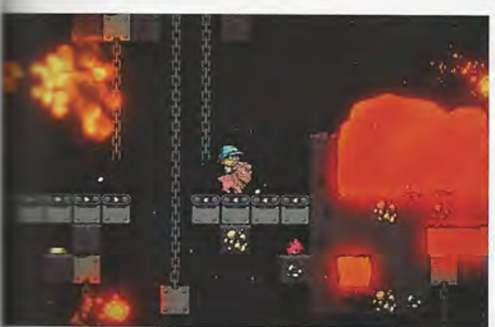




Spelunky 2 contará con un modo multijugador en línea, que podría ser un cambio muy significativo para el juego. El juego local de la primera entrega tenía la pantalla fijada a un jugador, lo que limitaba la exploración y a menudo causaba largas y profundas discusiones.



IZQUIERDA ¿Cuánto se enfada un dependiente al inundar su tienda? ¿Por qué una pistola que dispara gatos? ¿Pueden sobrevivir los peces fuera del agua? Yu quiere que los jugadores descubran por sí mismos cómo los objetos y sistemas nuevos interactúan entre ellos.
DEBAJO Puedes montarte en criaturas como cerdos y pavos, que amortiguarán la caída, y puedes escalar por las flechas clavadas en los muros. Los personajes incluyen a Ana (hija del protagonista de la primera entrega), Margaret (hija del tunelero) y Roffy D Sloth.



dia de su generación en lo que a los procedimientos se refiere, ya que se usó una técnica que une muchos bloques de niveles prediseñados para crear una variedad mucho mayor, prácticamente infinita. Al funcionar tan bien, Yu no quería cambiar la fórmula para la secuela, pero las capas implican que los jugadores pueden sortear algunos obstáculos, por lo que añade algunas dificultades a la manera en la que diseña los elementos de los niveles. Pero en general, su objetivo es diseñar sin profundizar en cambiar lo anterior. «Hemos enfocado esto con la mentalidad de que, si algo no está roto, no hay que cambiarlo», dice Yu. «De todos modos, hay mucho sobre lo que construir a partir del original, el original ya está listo. No diría que es perfecto, pero para mí, el *Doom* original era perfecto como era, y eso no significa que me entristezca que continúen las entregas».

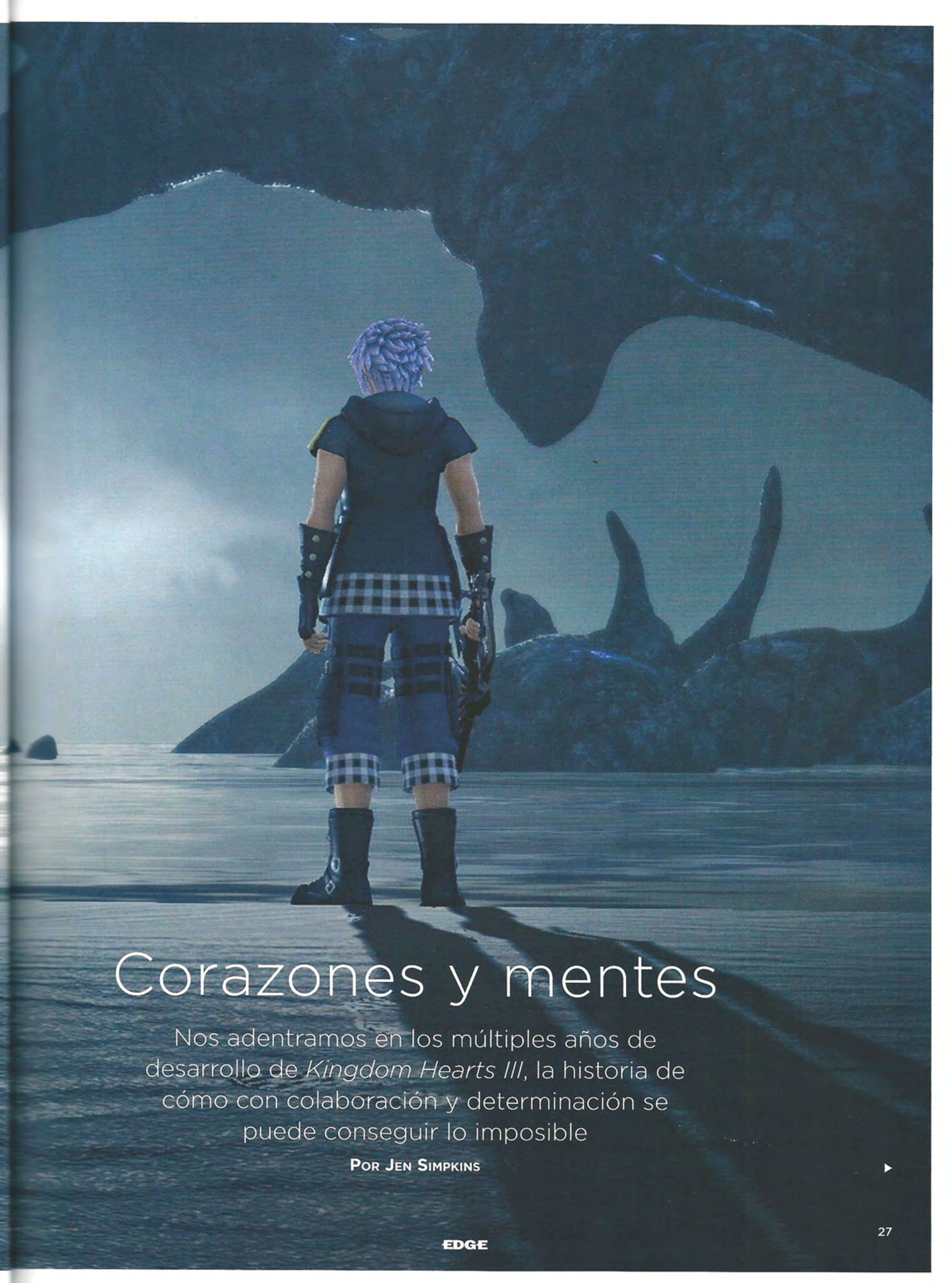
Esa mentalidad ha llevado a una introducción aparentemente radical de líquidos basados en la física, a través de la cual se drena el agua de las piscinas y se inundan de lava los pasadizos. Para Yu, esto añade más dinamismo a los niveles y aunque parezca un tanto caótico, nos recuerda que encaja perfectamente con la primera entrega. «*Spelunky* siempre ha tratado de reacciones en cadena de las consecuencias de tus acciones, como cuando una mina explota y te lanza una roca que te golpea en la cabeza». Yu siente que este nuevo enfoque de los líquidos le da más vida al mundo, como si jugaras en un ecosistema embotellado. Esa sensación siempre ha sido parte de *Spelunky*. Además, Yu y Hull querían añadir los líquidos basados en la física a la primera entrega, pero no contaban con los recursos necesarios para ello. Yu sabe que necesita asegurarse de que esto no desata el caos, pero por otra parte, disfruta de la idea de que los obstáculos líquidos animarán a los jugadores a usar los objetos de manera creativa para sortearlos. «Es un equilibrio, claro, añadir estos elementos aleatorios y asegurarse de que se alinean lo suficiente como para que el jugador sienta que el juego es justo. Aquí es donde entra en juego el equilibrio».

Otro componente maravilloso del proyecto es Blitworks, el estudio con sede en Barcelona que se encargó trasladar el primer juego a PS3, PS4 y Vita. Como se encargaron de que *Spelunky* llegara a otras plataformas, Yu sabía que Blitworks conocía el juego tan bien como él, y como tenía muchas ganas de trabajar con el equipo de ingenieros, se puso en contacto para la secuela. «Sentía que si no aceptaban mi oferta, no se haría realidad. Eran un elemento clave para poder llevarlo a cabo». Y para rematar la sensación de un equipo que vuelve a trabajar unido para una nueva entrega, el compositor Eirik Suhrke también formará parte de ella. «Tenía ganas de trabajar en una secuela», dice Yu. «No es algo que haya hecho antes; tenía muchas ideas. *Spelunky* era un terreno muy fértil». ■



Pruebas en familia
En lugar de una atmósfera solitaria, Yu quiere crear un ambiente más cálido y acogedor en la secuela. Quiere que los nuevos jugadores sientan que pueden superar los retos de *Spelunky*, que, tal y como nos asegura, serán tan exigentes como los anteriores. «Una parte de mí proyecta mi vida en mi trabajo», dice. «Es algo que he hecho en juegos anteriores, pero ahora sale a relucir más siendo padre, en comparación a cuando estaba soltero». Admite las similitudes entre enseñar a los jugadores y enseñar a su hija. «La tentación de entrometerse está ahí, pero si lo hago, siempre dependerán de ti y no serán independientes». El mensaje de *Spelunky* 2 está claro: la vida es dura, pero tu familia y tus amigos te ayudarán en el camino.





Corazones y mentes

Nos adentramos en los múltiples años de desarrollo de *Kingdom Hearts III*, la historia de cómo con colaboración y determinación se puede conseguir lo imposible

Por Jen Simpkins

Es gracias a Buzz Lightyear que *Kingdom Hearts III* existe. Esta puede parecer una frase un tanto extraña, pero es completamente apropiada. El esperado RPG de Square Enix es un mundo híbrido en el que lo imposible se consigue hacer realidad de algún modo. Sora, el portador de la Llave Espada, lucha codo con codo con Mickey Mouse, el Pato Donald y Goofy y recorre escenarios sacados de algunas de las películas de animación más queridas de todos los tiempos. Se trata de un Disney jugable, pero con estilo anime. Es raro. No debería existir.

De hecho, se han necesitado bastantes años para que fuera una realidad. Este es el resultado de una minuciosa colaboración entre Square Enix y The Walt Disney Company, dos empresas muy diferentes, pero igual de perfeccionistas. Mantener contentas a ambas partes no resulta fácil: Disney no es precisamente famosa por su *laissez-faire* cuando se trata de sus IPs. Square, por su parte, es muy protectora con los mundos que ha construido, sobre todo del universo de *Kingdom Hearts*, que cuenta con una legión de seguidores que han conectado profundamente con su historia.



«RECUERDO DECIR: "SI NO PODEMOS USAR A PIXAR, ENTONCES NO PUEDE EXISTIR UN TERCER JUEGO". ES DE VITAL IMPORTANCIA PARA LA SAGA»

Así pues, costó que se produjera la colaboración. El sinfín de tira y aflojas entre los artistas y sus ideas sobre lo que debería ser el juego, el inesperado cambio de motor en la fase inicial del desarrollo y el tamaño del equipo necesario para crear un *Kingdom Hearts* mucho más abierto que cualquier entrega creada hasta el momento complicaron aún más un proyecto ya de por sí complejo. Y luego está **Tetsuya Nomura**, un hombre tan comprometido con su visión de un RPG Disney perfecto, que a no ser que el resultado final sea impecable, preferiría que no viese la luz.

Para el director de la saga, era impensable desarrollar *Kingdom Hearts III* sin la franquicia *Toy Story*. «Al finalizar *Kingdom Hearts II*, empezamos a pensar en *III*, y se iniciaron las reuniones con Disney», nos explica. «Recuerdo decir: "Si no podemos usar a Pixar, entonces no puede existir un tercer juego". Es de vital importancia para la saga. Todo el mundo adora *Toy Story*, el encanto de la historia y de esos personajes. Así que sí, al principio les dije directamente: "Si no podemos conseguirlos, no quiero hacerlo"».

Todo surgió del cariño que Nomura siente por las aventuras de Buzz y Woody y la insistencia en que formaran parte del núcleo del juego. Toy Story fue la primera IP por la que Square inició las negociaciones con Pixar y fue la que tuvo el proceso de aprobación más largo de todos. «Escribí un borrador de la historia y se lo envié a Pixar», explica. «Les llevó varios años dar el visto bueno a la historia y al diseño de los personajes». Tal vez no del modo más indicado, pero este comienzo acabó funcionando como el campo de pruebas de la relación que se estaba forjando.

La confianza se gana con el tiempo, pero Square no podía hablar con Pixar directamente: tenía que hacerlo a través de la gente de Disney, que iba cambiando de año en año. «Al final, todo se reduce a discusiones entre seres humanos», comenta Nomura.

«Antes de *Kingdom Hearts III*, creo que esta gente lo veía como algo parecido a un tema de derechos. Lo veían más como un producto, similar a un juguete de una franquicia, o algo así. En esta ocasión, era de creador a creador: se trataba de alguien que había creado esa animación y de alguien que estaba creando el juego. Nos comunicábamos entre nosotros, directamente, y eso lo complicaba más porque cada creador tiene sus propios deseos, ideas y conceptos».

Kingdom Hearts III tenía que ser un juego Disney, por supuesto, pero también tenía que ser un juego Square Enix. La logística iba a ser complicada, pero al menos temáticamente el mundo de *Toy Story* encajaba bien en la mezcla. «Hablamos con Jason Katz, supervisor de historias de Pixar», comenta el codirector **Tai Yasue**, «y nos dijo que quería que creáramos un mundo de *Toy Story* (una juguetería) que ellos no pudieran crear». El resultado es Galaxy Toys, una maravillosa zona de juegos repleta de reconocibles elementos de Disney y con muchas referencias artísticas a la cultura juguetera japonesa. Una máquina dispensadora de juguetes se alza frente a unos reducidos Sora y sus amigos: entra en ella por la abertura por la que caen los premios, y accederás a una nueva zona explorable. Es un híbrido entre una máquina de chicles y de gashapones, una fusión genial entre el este y el oeste.

También tenemos a los Gigas, los mechas controlables que Nomura diseñó y por los que luchó con todas sus fuerzas para que se incluyeran. «Creo que los primeros [conceptos que diseñó] fueron los robots», bromea Yasue. «No debería nombrar a Gundam, pero la verdad es que nos inspiramos en esa cultura. Queríamos permanecer fieles a lo que en Square Enix nos gusta. Y, de hecho, Pixar estaba abierto a eso. Tuvimos un tira y afloja con Pixar: ellos remarcaron la importancia de los juguetes. Eran robots, pero también juguetes, así que quisieron que los incorporáramos». Los primeros diseños incluso se construyeron con una especie de cartón virtual con la herramienta plano de Unreal Engine 4, manteniendo un aspecto de juguete desde el principio, mientras el equipo experimentaba cómo deberían moverse, luchar y disparar los Gigas. El resultado es fantástico. Los mechas ▶

«QUERÍAMOS PERMANECER FIELES A LO QUE EN SQUARE ENIX NOS GUSTA. Y, DE HECHO, PIXAR ESTABA ABIERTO A ELLO»

Título Kingdom Hearts III
Editor / Desarrollador Square Enix
Formato PS4, Xbox One
Lanzamiento 29 de enero



Cuando se trata de crear mundos Disney, la fidelidad al material original es la principal preocupación en la mente del equipo de *Kingdom Hearts*. Sorprendentemente, los estrictos parámetros permiten dar rienda suelta a la creatividad (con la aprobación de Disney, claro). El ataque con cohete, basado en la película de *Toy Story*, permite a Sora lanzar varios ataques durante un corto periodo de tiempo antes de que explote.









Sora y sus amigos cambian de aspecto dependiendo del mundo en el que están. Para los desarrolladores de personajes de *Kingdom Hearts III* supuso un gran desafío, ya que los protagonistas debían mantener su silueta característica al mismo tiempo que se adaptaba al estilo de cada uno de los mundos. Que el alborotado peinado de Sora se convirtiera en una extraña mata de pelo hecha de aletas es un toque particularmente curioso.



Olaf, de *Frozen*, vuelve a estar doblado por el actor que le prestó su voz en la película. Lamentablemente, se nota cuando se usan actores distintos para otros personajes: Rapunzel, de *Enredados*, no suena demasiado bien.

balancean sus brazos y giran el torso de una forma muy divertida. Si miras de cerca, verás las tuercas que unen cada una de sus piezas, y el sonido no es metálico; más bien parece plástico.

Para Pixar resultó muy positivo que Square pudiera rendir homenaje a una de sus IPs más preciadas al mismo tiempo que añadía su toque particular al diseño. De hecho, incorporar elementos originales a una IP de Disney fue mucho más fácil que alterar lo que ya existía. Mientras que Square gozó de gran libertad a la hora de diseñar nuevos juguetes, intentar realizar cualquier cambio a la narrativa tradicional de *Toy Story*, integrándola en la de *Kingdom Hearts III*, resultó complicado. De hecho, cada uno de los mundos de Disney en *Kingdom Hearts III* (Port Royal, de *Piratas del Caribe*; el Reino de Arendelle, de *Frozen*; Monstruópolis, de *Monstruos S.A.* y el San Fransokio de *Big Hero 6*, entre ellos) presentó su propio desafío. «Cada título tiene un equipo distinto que se encarga de la franquicia», explica Nomura. «La historia es el corazón de *Toy Story*. Mientras que en *Monstruos S.A.* lo es el mundo que han construido. Así pues, nos comentaban cosas como: "Veréis, no existen monstruos de ese color", o "no hay monstruos que tengan ese estilo de ojos", o "en este mundo los monstruos no usan esa palabra"». De hecho, si pensaras que Nomura era un perfeccionista, estarías en lo cierto. «Yo soy un poco más despreocupado», bromea Yasue. «Tengo mucha libertad de creación para las batallas y pocas restricciones».



LOS GIGAS DEJARON CLARO QUE SQUARE PODÍA HOMENAJEAR A UNA DE LAS IPS MÁS QUERIDAS DE DISNEY Y, AL MISMO TIEMPO, AÑADIR SU TOQUE PERSONAL

Pero Nomura se interesa mucho, por ejemplo, en la cara de un personaje. Yasue, como codirector, trabajaba en un plano distinto al del control obsesivo de Nomura sobre el estilo artístico del juego y la historia, pero a menudo se vio intercambiando mensajes entre Nomura y los diseñadores. «Tuvimos muchas discusiones. Por ejemplo, sobre el color de ojos de un personaje, o el espacio entre su boca y su nariz», explica. «Nomura y [Toru] Yamazaki, diseñador de personajes, se comunican mucho. Yo estoy en medio. Cosas como el blanco de los ojos de Sora (sus ojos deben tener cierto brillo), y no solo Sora, sino con todos los personajes. Cómo deben ser las nubes, cómo debe moverse el agua cuando la pisas». Nos preguntábamos lo específico que se puede llegar a ser cuando se trata de charcos. Yasue vuelve a bromear: «Tiene que lucir bien, supongo. Piensa mucho en los detalles».



También Disney. Cuando se trataba de diseño, el objetivo era recrear las pelis Disney con gran exactitud. Aunque en anteriores juegos de la saga se crearon por diseñadores que revisionaron las películas una y otra vez, analizándolas y copiando los detalles, *Kingdom Hearts III* tenía que ser mucho más exacto y sería necesario el permiso de Disney para usar sus propios recursos. No tardaron en surgir los primeros problemas. Primero, las herramientas que Disney utiliza para la animación no son, naturalmente, las mismas que usa Square para desarrollar juegos. La carga de polígonos de la animación básica de Disney era demasiado baja como para usarla en un juego, y la de las versiones finales de las películas, demasiado alta, así que todos los elementos de los mundos de Disney (personajes, animaciones, entornos) se tuvieron que crear desde cero. Disney es muy recelosa con la información que comparte. Square recibió únicamente las formas poligonales básicas de un personaje, con indicaciones de cómo debería ser el cabello y los materiales, pero no el propio contenido. Los artistas de Square tuvieron que crear ellos mismos las sombras, el cabello y los materiales.

Puede que Disney no esté preparada para compartir detalles como el patrón de los copos de nieve que adornan la capa del vestido de Elsa, pero la recreación de Square Enix tenía que cumplir las exigencias de Disney. Tuvieron que volver a estudiarse las películas. Se tuvo que contextualizar cómo se adaptaría la capa: Disney envió un boceto de cómo era la capa extendida, y para conseguir las dimensiones correctas, Square tuvo que programar las físicas de cómo la tela caería naturalmente sobre el personaje. Disney utiliza técnicas de simulación para calcular automáticamente el movimiento del cabello y de la tela en sus películas, pero para *Kingdom Hearts III*, estos materiales debían tener «huesos» añadidos a mano para producir una calidad de animación similar a la de las películas. Elsa tiene 348 huesos. Tía Dalma, de *Piratas del Caribe*, con sus múltiples capas de ropa, llega a los 700.

Varias teleconferencias semanales entre los equipos de *Kingdom Hearts III* y Disney mantuvieron abiertas las líneas de comunicación. Disney enviaba la información que estaba dispuesta a compartir; el equipo de *Kingdom Hearts III* trabajaba para completarla de la forma más precisa posible usando sus propios recursos; luego, los elementos creados se enviaban a Disney para que diera su valoración, informaba de los cambios que se debían realizar y el proceso se iba repitiendo hasta que el resultado final era el deseado.

Disney analizó con particular esmero las escenas animadas. Pidió cambios, como que un personaje enseñara menos los dientes, que los párpados se movieran de forma distinta, o que se ajustara la línea de visión (Pixar sorprendió con notas sobre la importancia de la línea de visión de un personaje, nos explican los desarrolladores). Sorprendentemente, no fue Disney la que se impacientó con el tiempo requerido ▶

LA CARGA DE POLÍGONOS DE LA ANIMACIÓN BÁSICA DE DISNEY ERA DEMASIADO BAJA COMO PARA USARLA EN UN JUEGO, ASÍ QUE TODOS LOS ELEMENTOS DE LOS MUNDOS DISNEY SE TUVIERON QUE CREAR DESDE CERO

para perfeccionar los detalles del juego: más bien al contrario. «Para ser sinceros, fuimos nosotros los que nos preocupamos por lo que estábamos tardando, no ellos», explica Nomura. «En ningún momento nos metieron prisa ni nada parecido; al contrario, fuimos nosotros quienes intentamos meterles prisa a ellos».

Esto no quiere decir que Nomura y el resto del equipo estuvieran sentados de brazos cruzados esperando a que sonara el teléfono. Por fascinante que pueda parecer esta historia entre dos compañías creativas ubicadas en dos continentes distintos, Square Enix tenía sus propios problemas internos. Es ya mucho tiempo para el desarrollo de un videojuego; ningún equipo tiene el privilegio de quedarse quieto mientras observa cómo el mundo avanza a su alrededor. Y con *Kingdom Hearts III*, que desde el principio se planeó como un juego para esta generación, nos explica Nomura, a pesar de empezar su desarrollo en la época de PS3 y estar destinado a ser el mayor juego de la saga, eran necesarias iteraciones tanto del juego como de la estructura del equipo. «Las bases eran las mismas, queríamos un juego divertido, pero era mucho más basto», comenta Yasue.

Si hablamos de costes y de personal, el mundo de *Toy Story* fue el que supuso un mayor reto, con tantos juguetes originales que se tuvieron que diseñar; por su realismo, el de *Piratas del Caribe* también fue muy complicado, debido a la complejidad de unir una película de acción real con la naturaleza de las interacciones del jugador. «Es un nivel basado en batallas, pero no solo con Sora: manejas una embarcación y hay batallas navales muy distintas entre ellas. Y con las fases de exploración (nadar en el mar y explorar cuevas), debes tener mucho cuidado porque la gente se pierde». El director ambiental de *Kingdom Hearts III* nos explica que crear el océano fue «casi como crear un juego nuevo».

Quedaba claro que la habitual estructura de la mayoría de las compañías japonesas desarrolladoras de juegos no iba a cumplir las necesidades de un proyecto *next-gen* tan ambicioso: debido a su tamaño y su variedad, a que se estaba desarrollando por partes y a que en él trabajaban equipos internos y trabajadores externos, siguiendo los consejos de Disney, se tendría que enfocar de un modo distinto la dirección de los equipos. Y ese era un cambio muy complicado. Las comunicaciones internas de Square, por ejemplo, necesitaban actualizarse. «Comunicarse fue muy complicado, supongo que porque había mucha gente y hasta equipos individuales», señala Yasue. «Conectar todo eso, y comunicarse para dejar claras las metas era muy difícil. Si no las dejas claras, la gente se forma una idea equivocada».

La solución fue empezar a mantener reuniones semanales con cada equipo. En la sala de descanso de la oficina central de Osaka se colocaron varios ordenadores conectados a dos pantallas, y el equipo al completo mostraba lo



que había estado haciendo durante esa semana en su parte asignada del juego, e invitaba al resto de trabajadores a que dieran su opinión. «Para el personaje, por ejemplo, cada acción, cada movimiento, lo mostrábamos a los demás. Paso a paso. Discutíamos los movimientos, animaciones, efectos. Creo que esto nos hacía tener la sensación de que estábamos unidos, que todo el mundo participaba». Las presentaciones se transmitían remotamente al equipo de Tokio, y se creó un canal de vídeo interno para *Kingdom Hearts III* en el que Square pudiera compartir información con la compañía sobre el progreso de cada uno de los equipos.

Puede que a Square le llevara un tiempo ajustarse a una nueva estructura, pero lo invertido en el desarrollo fue fundamental para crear un juego de semejante tamaño y nivel de detalle. El cambio fue duro pero necesario. Así quedo demostrado, también, en los aspectos más técnicos del juego: durante los años de desarrollo de *Kingdom Hearts III* se usaron tres motores gráficos. Las pruebas de diseño comenzaron con Unreal Engine 3, según nos explica Yasue. Las metas de diseño se decidieron luego, después de que la producción se iniciara oficialmente con el propio motor de Square, Luminous. «Hubo mucha colaboración entre nosotros y la División de Tecnología Avanzada en Tokio», comenta. «Aprendimos mucho de esa experiencia: cómo crear juegos triple-A para esta época y esta generación».

Cuando *Kingdom Hearts III* llevaba desarrollándose un año con Luminous, la dirección anunció de repente que el desarrollo se reiniciaría con Unreal Engine 4. «Nosotros no tuvimos nada que ver, la decisión se tomó desde arriba», explica Nomura. Una decisión ejecutiva tomada con sentido común, quizá: en la época en que vivimos, cambiar a una tecnología *thirdparty* con una comunidad y un apoyo tan sólido como el de Epic es lo lógico, tanto en términos financieros como prácticos. Con los retrasos que acumulaba *Final Fantasy XV* (desarrollado con Luminous), cambiar *Kingdom Hearts III* a Unreal Engine 4 parecía lo más sensato. Y, además, ofrecería mayor libertad artística.

«La ventaja que tiene Unreal Engine 4 es que, si hablamos de *gameplay*, es muy fácil experimentar», comenta Yasue refiriéndose a los robots de *Toy Story*. «No necesitamos recursos para empezar a trabajar, así que los diseñadores que no son artistas pudieron empezar a probar el juego». No obstante, el cambio fue caótico. «Tuvimos que aprender mucho», recuerda Yasue. «Cuando empezamos a utilizar Unreal Engine 4, montamos algo parecido a grupos de estudio...», bromea. Recuerda un estudio lleno de desarrolladores de juegos, que desconocían el nuevo motor, leyendo información sobre ▶

«TUVIMOS QUE REHACER EL TRABAJO DE TODO UN AÑO», COMENTA ANTES DE AÑADIR QUE, AL FINAL, EL CAMBIO RESULTÓ BENEFICIOSO

Pensamientos marítimos

Nomura fue «muy quisquilloso», nos explica, con el estilo realista del mundo de *Piratas del Caribe*. Naturalmente, crear versiones hiperdetalladas de los personajes Disney iba a resultar muy complicado. Donald se creó pluma a pluma y polígono a polígono. A Disney le preocupaba cómo encajarían sus personajes con este estilo: todo el mundo estaba de acuerdo en que muchos detalles harían que los personajes resultaran «demasiado inquietantes». El desarrollo del mundo de los piratas también supuso todo un desafío. Basado en la tercera película de la saga, la paleta de colores que se utilizó fue escogida deliberadamente para que encajara con el tono y la luz de la película. El típico azul cielo de fantasía, por ejemplo, se dejó de lado en favor de un azul con un tono más grisáceo.







En las batallas navales del mundo de *Piratas del Caribe*, controlas la embarcación en vez de a Sora. Este nuevo sistema de combate resultó ser «complicado de encajar», comenta Yasue, e hizo que este mundo fuera uno de los más complicados y costosos de construir.

Nomura pensó en un mundo basado en *Big Hero 6* en el momento en que Disney compartió con él bocetos iniciales. «*Big Hero 6* es una conmovedora historia en la que aparece un robot, que es algo que encaja muy bien con el universo de *Kingdom Hearts*», nos explica.







El mundo del futuro

San Fransokio, de *Big Hero 6*, encaja muy bien en *Kingdom Hearts III*: su fusión de lo nuevo y lo viejo y también de oriente con occidente, una suma poética del juego como un todo. Este mundo acabó convirtiéndose en una oportunidad para dar rienda suelta a la creatividad con minijuegos y mecánicas exclusivas de ese mundo. «Hiro es inventor, y queríamos que fuera algo inventado», nos explica Yasue. «Se nos ocurrió crear un aparato de realidad aumentada que Sora coloca en un visor. Al usarlo, aparece San Fransokio, pero lo observas a través de un visor de RA». Aunque resulta una manera interesante de presentar una «mezcla de tecnología», no podemos dejar de pensar que han sido demasiado prudentes: seguro que Square puede hacer algo más excéntrico si solamente se trata de proyecciones de un mundo.



Square planificó los movimientos de lucha, estudió las películas y determinó cómo se moverían y lucharían los personajes: Rapunzel, naturalmente, usaría su melena. A partir de ahí, se creaba una planificación y se enviaba a Disney para que diera su visto bueno.

Unreal y experimentando. «¡Hasta yo lo hice!», explica. «Diseñé un robot que podía cambiar de forma. Nunca se llegó a usar en el juego, pues simplemente estábamos probando cosas. Recuerdo que también hicimos concursos. Cada desarrollador creaba un elemento y luego comparábamos todos los resultados. Esto no tenía nada que ver con el juego». Yasue admite que este reinicio contribuyó al tiempo de desarrollo porque «tuvimos que aprender cómo funcionaba el motor. Esto formaba parte del plan de desarrollo y fue algo que afectó al calendario».

Parece ser que para Nomura este sigue siendo un asunto delicado. «Tuvimos que rehacer el trabajo de todo un año», comenta antes de añadir que al final el cambio resultó beneficioso. «Como herramienta de desarrollo, Unreal Engine 4 es una especie de todo en uno: tiene todo lo que se necesita, se usa en todo el mundo, y recibimos gran apoyo [por parte de Epic]. Nos ayudaron mucho durante todo el proceso». ¿Fue cuestión de tener que retroceder para poder avanzar? Asiente. «La historia sería distinta si el equipo de Luminous hubiera formado parte del equipo de *Kingdom Hearts*. Pero era un equipo distinto, así que esto complicó un poco las cosas».

A medida que fueron pasando los años, el equipo de *Kingdom Hearts III* empezó a ver cómo la industria, y el resto del mundo, cambiaba alrededor del juego que estaban creando. «El proceso de creación de este juego fue tan largo que tuvimos que decidir qué aparecería en el juego casi al principio del desarrollo», comenta Nomura, señalando que todos los mundos que iban a aparecer se tuvieron que decidir desde un buen principio. «En ese punto, algunos ya se habían empezado a crear, pero otros no. Disney nos informó sobre nuevas películas que iba a estrenar, incluso antes de que se estrenaran, y nos enseñaba cosas que estaban a medio hacer». Este fue el caso de *Big Hero 6*, que atrajo inmediatamente a Nomura por su novedad en el contexto de la saga *Kingdom Hearts*: la temática de superhéroes y el retrato de un futuro no muy lejano. El criterio para escoger mundos potenciales es sencillo: «No me importa si será popular o no; se trata sobre si el juego se beneficiará de contar con un mundo como ese. En anteriores juegos de la saga, hemos incluido mundos de títulos menores. No se trata de que sea interesante, sino que también tiene que ser variado».

«Por supuesto, una vez que ya tuvimos decididos los mundos que iban a aparecer, aparecieron cosas de Disney que me hicieron pensar: "¡Ojalá pudiera aparecer en el juego!"». Naturalmente, no suelta palabra sobre qué IPs Disney lamenta no poder tener en *Kingdom Hearts III*. «Puede que todavía las usemos en un nuevo juego. Personalmente, me gustaría usarlas en un futuro».

Incluso después de una década turbulenta con *Kingdom Hearts III*, Nomura sigue pendiente del futuro de la saga, claramente alimentado por su amor hacia la obra de Disney



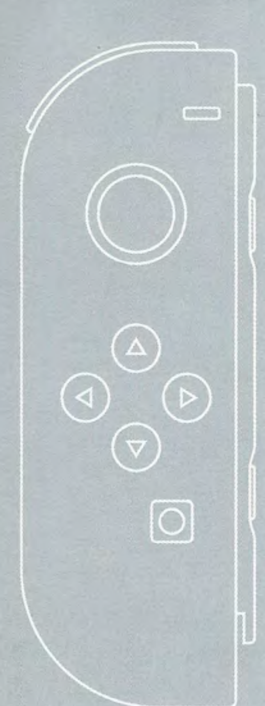
«EN ESTA COMPAÑÍA HAY ALGO QUE NUNCA HA CAMBIADO DESDE LA ÉPOCA EN LA QUE NOS LLAMÁBAMOS SQUARESOFT: QUEREMOS HACER COSAS DIVERTIDAS, QUEREMOS HACER COSAS QUE SEAN IMPRESIONANTES»

y su afinidad creativa. Su visión perfeccionista ha instruido gran parte del desarrollo de este juego, y así seguirá siendo mientras trabaje en Square Enix. «Para ser completamente honesto, esto ha sido así desde el primer día y desde el primer juego», comenta. «Mucha gente ha dicho que, a medida que vaya cambiando el *hardware*, vamos a tener que ir cambiando cosas. Cuando cambie la manera de crear cosas, vamos a tener que cambiar nuestro estilo de dirección, y hay muchas cosas con las que tendremos que seguir. Pero en esta compañía hay algo que nunca ha cambiado desde la época en la que nos llamábamos Squaresoft: queremos hacer cosas divertidas, queremos hacer cosas impresionantes. El equipo de Osaka que trabajó en *Kingdom Hearts III* pensaba lo mismo: querían hacer algo realmente bueno».

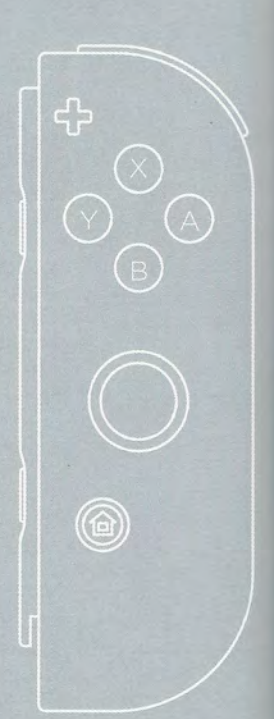
Yasue coincide. «Nomura quiere que sea perfecto, yo quiero que sea perfecto, Disney quiere que sea perfecto, ¿no es así?», comenta. «Y nuestros seguidores esperan que sea perfecto. No puede ser algo que esté bien a secas: es *Kingdom Hearts III*. No puede ser un juego del montón. Tiene que ser más que eso».

Ciertamente, esta es una colaboración entre dos grandes creadores de recuerdos de infancia: sin duda, muchos de los trabajadores de Disney crecieron maravillados por el mundo de *Final Fantasy*, y lo mismo sucede en Square Enix: muchos de sus empleados soñaban con los maravillosos mundos de Disney. El propio Nomura es tan fan de *Toy Story*, que la idea de crear *Kingdom Hearts III* sin que apareciera esta IP le resultaba inimaginable. Hay mucho más en juego que el conseguir un buen título.

No es de extrañar que se tardara tantos años en crear *Kingdom Hearts III*. Fue un complicado acto de equilibrio en el que fue necesario que los desarrolladores respetaran el pasado y trabajaran sobre él elaborando algo que logre seguir en la memoria colectiva incluso en los años venideros. De hecho, el *Kingdom Hearts next-gen*, a pesar de que saldrá casi al final de una generación de consolas, ha logrado más durante este tiempo de espera que la mayoría. Ha hecho evolucionar la forma de trabajar de al menos una compañía y seguro que su impacto repercutirá en el futuro de Square. Por su parte, el equipo espera algo más: que su creación tenga el mismo efecto en sus jugadores que el que tuvo *Toy Story* en Nomura, o los juegos de Square en Yasue, y que inspire a más creadores en el futuro. «Supongo que queríamos crear un juego del que se hablara», comenta Yasue. «Queremos vender muchos juegos, obviamente, pero al mismo tiempo queremos que sea un juego del que se siga hablando dentro de diez años», añade. «Cuando llegué a esta compañía, *Final Fantasy VII* me había inspirado profundamente, y sería genial que los niños que jueguen a este título vinieran a nuestras entrevistas de trabajo y se acaben uniendo a nuestro equipo. Tiene que ser algo así de grande. Algo que deje un legado». ■



NUEVO ORDEN



Cómo la casa de Mario se ha reinventado para brindarnos una consola para la posteridad

POR NATHAN BROWN

Verás, todos somos humanos y cometemos errores. En EDGE también nos equivocamos, pero en el caso de Switch, nos alegramos de haberlo hecho.

Nintendo presentó su nueva consola en una serie de eventos alrededor del mundo durante enero de 2017 y su recepción fue algo dispar. La consola que unía una portátil con una sobremesa en un único dispositivo tenía muchos pros, pero también muchos contras. Era muy cara para lo que ofrecía, su aspecto endeble le restaba valor, y su catálogo de lanzamiento era algo pobre. Nuestra primera impresión fue que, aunque ofrecía grandes posibilidades, parecía haber sido lanzada por una serie de compromisos forzados. Ups.

En nuestra defensa, diremos que no fuimos los únicos en pensar así, y lo que debería haber sido una gran fiesta se acabó casi convirtiendo en un entierro. Esa misma noche, las acciones de Nintendo bajaron un 6%.

Avancemos, no obstante, hasta el día de hoy. Switch se lanzó en marzo de 2017, y a finales de ese año, EDGE ya le había puntuado dos juegos con un 10 (ha sido la primera consola en lograrlos en su primer año de vida) y había sobrepasado las ventas totales de Wii U. A finales de septiembre de 2018, acumulaba casi 23 millones de unidades vendidas, y Nintendo había conseguido sus mejores resultados cuatrimestrales en casi una década. El precio de sus acciones se ha duplicado desde el lanzamiento de Switch, aunque últimamente se han estancado, puesto que los inversores se han dado cuenta, sorprendentemente, de que no deberían esperar un *BOTW* o un *Super Mario Odyssey* cada año. Tres años y medio después de la repentina muerte de Satoru Iwata, que dejó a la empresa tambaleándose, la suerte de Nintendo ha cambiado.

Muchas empresas tecnológicas, impulsadas por tal éxito, se habrían pavoneado. Pero Nintendo no funciona así. **Yoshiaki Koizumi**, director general adjunto de Nintendo EPD, que fue productor general del proyecto de Switch, se muestra muy modesto. Ve el éxito de la consola como un plan que simplemente salió bien. «Cuando concebimos Switch a nivel interno, queríamos crear un consola que atrajera a una amplia variedad del público que juega a videojuegos», nos explica. «Ha resultado muy gratificante ver cómo todo tipo de gente disfruta con la consola (algunos de ellos es la primera vez que se acercan a los videojuegos), y ver cómo se divierten jugando juntos».

Su jefe, el director general de EPD, **Shinya Takahashi**, va un poco más allá. «Antes del lanzamiento de Switch, en las entrevistas me preguntaban cómo podría juzgar si era un éxito. Por aquel entonces respondía que, ya que una gran cantidad de gente se había divertido con Wii y DS, me gustaría que sucediera lo mismo con Switch. Mi deseo no ha cambiado desde entonces. Desde su lanzamiento, hemos logrado acercarnos a esa meta, pero todavía queda gente que no ha probado la Switch. Queremos seguir compartiendo todo aquello que hace que Nintendo Switch sea especial».



Pero esto no trataba simplemente sobre una compañía que decide crear un tipo diferente de consola y lo hace. Nintendo ha cambiado sustancialmente desde que Iwata fue reemplazado por Tatsumi Kimishima, antiguo jefe financiero de la compañía (el nombramiento de Kimishima fue puramente transitorio y fue reemplazado en junio de 2018 por Shuntaro Furukawa). En septiembre de 2015, Nintendo anunció una reestructuración de la compañía cuyo principal cambio sería fusionar sus dos principales equipos de desarrollo. EAD (Entretenimiento, Análisis y Desarrollo) se combinó con SPD (Planificación y Desarrollo de *Software*) para formar EPD (Entretenimiento, Planificación y Desarrollo). EPD sería por donde pasaría cualquier juego de Nintendo, ya fuera para una portátil, una consola de sobremesa o un *smartphone*. También abarca el extenso portafolio de IPs de la compañía.

En el departamento de *hardware* se produjo un movimiento similar y se unificaron los dos equipos anteriormente responsables del desarrollo del *hardware* y del *software* del sistema. Pero fue la unificación de los equipos de juegos lo que marcó una diferencia más obvia. Con Switch, un híbrido entre una consola portátil y una de sobremesa, en fase de producción, Nintendo no necesitaba dos equipos trabajando en diferentes tipos de juegos. Aunque 3DS seguiría recibiendo apoyo, Switch sería el proyecto principal. Y una nueva consola necesitaba un nuevo enfoque en lo que al desarrollo de juegos se refiere.

«Ciertamente influyó», explica Takahashi sobre la reestructuración. «Pero esa influencia no se limitó únicamente a los miembros del equipo que están involucrados directamente en el desarrollo de un juego. La fusión también creó un entorno que facilitó el compartir información entre productores y también las conversaciones entre varios líderes, incluidos el señor Koizumi y yo. ¿Fue complicado? Bueno, se trata de la fusión de distintas organizaciones, así que el reto reside en cómo ambas partes pueden aceptar las diferencias mutuas. Hubo desafíos similares a los de un matrimonio, no sé si eso tiene sentido [ríe]».

HISTÓRICAMENTE, LOS JUEGOS THIRDPARTY NO HAN LLEGADO A FUNCIONAR DEL TODO BIEN EN LAS CONSOLAS NINTENDO. PERO GRACIAS AL ÉXITO DE SWITCH, ESA ACTITUD ESTÁ CAMBIANDO

Una de las principales metas en la formación de EPD fue mejorar cómo Nintendo distribuye sus recursos. Los fans acérrimos, que se mantuvieron fieles a la compañía durante la época



Breath of the Wild dio a Switch el comienzo idóneo; raramente se lanza una consola con un juego aclamado por todo el mundo.

de Wii U, tuvieron que sufrir largos periodos de espera entre lanzamientos *firstparty*, y aunque durante la vida útil de Wii U esto fue un problema, la raíz del asunto viene incluso de antes de que se lanzara la consola. Al no estar preparada para la cantidad de tiempo extra de desarrollo que requería un juego en alta definición, Nintendo tuvo que mover a gente de otros equipos de desarrollo para asegurarse de que el catálogo de salida de Wii U estuviera listo a tiempo. Eso significó que proyectos que estaban planeados para lanzarse un poco más adelante se vieron retrasados. Y Wii U nunca llegó a recuperarse.

Sin embargo, Nintendo sí que lo hizo. «Gracias a la fusión de nuestros equipos de desarrollo de *software*», explica Koizumi, «ahora somos capaces de asignar flexiblemente a los desarrolladores según el progreso de cada proyecto». Los niveles de comunicación también han mejorado, nos comenta, tanto dentro como fuera de la compañía, y también fuera de Japón, en un movimiento para asegurarse que los nuevos juegos de Switch se pongan a la venta en todo el mundo al mismo tiempo.

Por una vez, no obstante, la de Nintendo no es la única parte de la historia que importa. Sí, el catálogo *firstparty* de Switch es estelar, no solo por *Breath Of The Wild y Odyssey*, sino también por títulos como *Mario Kart 8 Deluxe, Splatoon 2* y el ignorado *Arms*. Incluso Wii U ha ayudado a expandir el calendario de lanzamientos de Switch con *ports* de algunos de sus títulos *firstparty* como *Captain Toad: Treasure Tracker, Donkey Kong Country: Tropical Freeze* o el reciente *New Super Mario Bros U Deluxe*. Pero el éxito de Switch no se debe solo a Nintendo. En términos de *software thirdparty*, esta es la consola de Nintendo con mayor apoyo desde la época de N64.

Esto no ha sucedido por casualidad. Los ejecutivos se dieron cuenta de que la falta de apoyo externo, en la que se había visto sumido Nintendo desde Gamecube, tenía que solucionarse. Las compañías *thirdparty* vieron que desarrollar para Wii U era una pesadilla: no solo tenía poca potencia para la época, sino que también contaba con una engorrosa cadena de herramientas, una pobre documentación y largos periodos de compilación. El motor tampoco ayudaba: algunos informes afirmaban que Unreal Engine 3, el principal motor *thirdparty* para Xbox 360 y PS3, nunca llegó a soportar la arquitectura de Wii U, y Tomonobu Itagaki, del equipo de Valhalla Studios, tuvo que trabajar arduamente en el código fuente para hacer que funcionara *Devil's Third*. Unreal Engine 4 salió a principios de 2014; Wii U, que llevaba apenas un año y medio a la venta, no lo soportaba. La implementación de Unity fue mejor, pero no hizo demasiado para combatir la percepción de que Nintendo no había con- ▶

«SIEMPRE FUE NUESTRA INTENCIÓN CREAR UNA PLATAFORMA QUE FACILITARA A LOS DESARROLLADORES EXTERNOS EL PRODUCIR JUEGOS»

Yoshiaki Koizumi (izquierda) y Shinya Takahashi sonríen para la cámara, a pesar de que deducimos que en la consola se está desarrollando una reñida carrera de *Mario Kart 8 Deluxe*.





A pesar de la lógica de añadir contenido temático en *ports thirdparty*, nos debemos cuestionar la inclusión de Link en *Skyrim* en un universo posterior a *BOTW*.

Ordenador de cartón
En otra época, un experimento como *Labo* habría suscitado ira, en vez de elogios. ¿Por qué Nintendo está perdiendo el tiempo con cartones, en vez de dedicarse a lanzar juegos? Incluso sin soporte de *software*, *Labo* puede considerarse como una invención despreocupada, alocada pero ingeniosa, por parte de la única compañía lo suficientemente valiente como para llevarla a cabo. A los dos packs que se lanzaron simultáneamente, se les unió al cabo de pocos meses un tercero, y Koizumi confirma que siguen trabajando en otros. Por su parte, Takahashi está entusiasmado por su uso fuera del salón de casa. «Se está utilizando en algunas escuelas de Reino Unido, y en Estados Unidos hay en marcha un programa de cooperación con el Institute of Play para distribuir *Labo* en escuelas de todo el país. También se está utilizando en algunos museos italianos como parte de su programa educativo. Todo esto me hace muy feliz».



Mario + Rabbids: Kingdom Battle se filtró antes de ser anunciado y fue criticado hasta la saciedad. Los críticos, una vez más, se equivocaron: el juego fue un auténtico éxito.





Assassin's Creed Odyssey puede jugarse en *Switch* en Japón a través de *streaming*. Nos gustaría que llegara a Occidente.

siderado adecuadamente las necesidades de las *thirdparties*.

«Desde la fase inicial de desarrollo», explica Koizumi, «siempre fue nuestra intención crear una plataforma que facilitara la producción de juegos a las empresas externas. Preparamos herramientas de desarrollo *thirdparty* para Unreal Engine 4 y Unity, y hablamos con muchos desarrolladores externos y editores sobre Nintendo Switch, y también sobre sus posibilidades».

El resultado ha sido notable, al menos teniendo en cuenta los estándares de Nintendo. Aunque Switch todavía no ha llegado al nivel de PS4 o Xbox One en lo que a juegos *thirdparty* se refiere, se ha convertido en el hogar de un buen número de clásicos contemporáneos. Aunque a menudo son ediciones técnicamente inferiores, la posibilidad de poder llevarte a cualquier parte *Skyrim, Dark Souls, Doom* y *Diablo III* se ha convertido en uno de los grandes atractivos de Switch. Y más juegos que vendrán. Los editores han aprendido a esperar y a observar cuando se trata de *hardware* de Nintendo; ellos saben que los primeros compradores están principalmente interesados en los juegos *firstparty*, e históricamente los juegos *thirdparty* no han llegado a funcionar del todo bien en las consolas Nintendo. Pero gracias al éxito de Switch, esa actitud está cambiando. Títulos como *Resident Evil VII* y *Assassin's Creed Odyssey* se han lanzado en Japón, aunque solamente se puede jugar si se dispone de conexión a Internet, ya que los archivos del juego se transmiten desde la nube. Vendrán más juegos así y todo indica que las cosas también cambiarán pronto en las tiendas.

Uno de los apoyos de Switch más sorprendentes es Bethesda Softworks. Durante 30 años, el editor americano fue un extraño para Nintendo. Publicaron *Wayne Gretzky Hockey* y *Terminator* para NES, pero eso fue todo. Sin embargo, ha sido parte vital del éxito de Switch con sus conversiones de *Doom, Skyrim* y *Wolfenstein*, este último desarrollado por MachineGames, y también ha ayudado a cambiar la percepción de que las consolas Nintendo solo sirven de hogar para juegos de Nintendo, y poco más.

«EN NINTENDO TODO EL MUNDO ESTABA FELIZ Y SATISFECHO. AHORA VUELVE A SUCEDER. EL ÁNIMO ES EL MISMO DE ENTONCES»

Takahashi recuerda con cariño la primera vez que enseñó un prototipo de Switch a la gente de Bethesda. «Esa oportunidad no fue algo exclusivo de Bethesda, ya que en realidad nos reunimos con unos cuantos editores para presentarles la Switch. Les mostramos una demo de *Mario Kart 8 Deluxe*, le explicamos lo fácil que era compartir un Joy-Con con otras persona, y cómo podías sacar la Switch de la base y llevártela a donde quisieras. También les dejamos probar un prototipo de *1-2 Switch*. Fui testigo de lo mucho que se divirtieron, a pesar de que era a primera hora de la mañana, y sentí que habían entendido su atractivo».

La joya de la corona de Switch en lo que a editores thirdparty se refiere es Ubisoft. La compañía francesa ha mantenido una fructífera relación con Nintendo durante años, y su producción en Switch ha sido incluso mejor. Uno de los mayores cambios recientes en el modelo de negocio de la compañía de Kioto ha sido aflojar la rigidez que rodeaba a sus portafolios de IPs.

DeNA, el gigante japonés de juegos para móviles al que le han encargado llevar los personajes de Nintendo a estos dispositivos, se ha aprovechado de esto. Pero Ubisoft ha ido un paso más allá, ya que ha desarrollado juegos para las plataformas de Nintendo utilizando personajes de la gran N, un honor anteriormente limitado a subsidiarios *secondparty* como Retro Studios. *Mario + Rabbids: Kingdom Battle* fue un éxito y Nintendo también prestó ▸



Bastion fue un éxito en *XBLA*, pero su presencia en *Switch* resulta más simbólica que otra cosa. El segundo juego de *Supergiant*, Transistor, también se encuentra en el catálogo.

la tripulación de *Star Fox* para la reciente ópera espacial: *Starlink: Battle for Atlas*.

El enfoque central de Ubisoft en mundos abiertos significa que a priori resulta poco probable que vaya a por todas con Switch, pero ningún editor occidental ha jugado un mayor papel en el temprano éxito del sistema.

No obstante, esta no es únicamente una historia de grandes multinacionales. Durante los casi dos años que lleva a la venta, Switch se ha convertido en el hogar natural de los juegos *indie*. Fuera de casa, parece haber llenado el vacío dejado tras la lenta muerte de PlayStation Vita; en casa, sus Joy-Con desacoplables la hacen perfecta para las tardes jugando con amigos. En ambos casos, su modesto procesador, en comparación con los que lucen PS4 y Xbox One, sigue siendo capaz de atreverse hasta con el más ambicioso título del actual catálogo de juegos indie. Y, como Bethesda y la propia Nintendo han demostrado, la edad de un juego no es ninguna barrera. Poco a poco, Switch se está convirtiendo en un almacén de clásicos *indies* de todas las épocas.

Esto refleja un cambio fundamental en la actitud de Nintendo hacia los *indies*, tras todos los intentos de la compañía por minimizarlos. Koizumi señala que Nintendo ya «trabajaba con desarrolladores *indie* antes del lanzamiento de Switch, durante la época de Wii U», pero desarrollar para aquella extraña consola de doble pantalla solo era posible con un kit de programación específico. En 2011, Reggie Fils-Aimé, presidente de Nintendo América, hizo patente la falta de interés en trabajar con desarrolladores «de garaje»; en esa época, los pequeños estudios no podían conseguir un acuerdo de desarrollo con Nintendo sin una dirección de negocio física. Incluso entonces, era un pensamiento anticuado. No tardaría en convertirse en arcaico. Ahora, claramente, es historia.

«Se han lanzado muchos juegos indie para Nintendo Switch que han sido desarrollados por gente de gran talento», comenta Koizumi. «No hace falta decir que el hecho de que hayamos preparado entornos de desarrollo que facilitan el trabajo a los desarrolladores indie, como Unreal Engine 4 y Unity, ha ayudado. Últimamente, también se han estrenado muchos títulos que han utilizado Game Maker Studio».

Takahashi, por su parte, señala la manera en que Nintendo ha apoyado la escena *indie* a través de varios Nintendo Direct. El más reciente, en agosto, hablaba sobre la variedad y la profundidad del catálogo de juegos independientes de Switch: desde el querido *Bastion* hasta el brillante *Undertale*, el clásico de los dispositivos móviles *Superbrothers: Sword and Sworcery EP*, el próximo *Samurai Gunn 2* y muchos más. «También hemos trabajado para que juegos *indie* de gran calidad estén al alcance de más gente», apunta Takahashi, «diseñando tarjetas con un código de descarga que pueden comprarse en tiendas. Estas acciones ayudan a que el comprador encuentre más fácilmente juegos interesantes que, de otro modo, quizá nunca habría descubierto».

Acciones así resultan vitales, dado el tamaño de la biblioteca de juegos de Switch. En poco menos de dos años, el catálogo ha superado los mil títulos, nada que ver con los que recibió Wii U. Este es, quizá más que cualquier otro, el claro ejemplo del giro de suerte que ha conseguido Switch. Por muy cliché que suene, una consola es buena si lo son sus juegos. Switch cuenta con muchos, y aunque los suyos siguen siendo sus principales activos, no habían recibido tanto apoyo externo desde los felices años de Super Nintendo.

Koizumi ya estaba en la compañía entonces: su primer proyecto fue diseñar y redactar el manual de *A Link To The Past*. Takahashi ya trabajaba en la compañía, ya que se unió en 1989, en plena época dorada de NES.

«Por aquel entonces, NES funcionaba muy bien y la gente estaba entusiasmada con ella», explica Takahashi. «En Nintendo todo el mundo estaba feliz y satisfecho. Ahora vuelve a suceder: el ánimo es el mismo de entonces».

A Switch le queda mucho camino por recorrer para equipararse con NES, pero es cierto que ha sabido despegar. Con la reestructuración de Nintendo, el apoyo de las *thirdparties*, el catálogo de *indies* y, por supuesto, los '10' de EDGE, todo parece indicar que está en su mejor momento desde esos días dorados en el negocio de los videojuegos. Y esa caótica presentación parece que fue hace mil años. ■

Puede que *Yoshi's Crafted World* parezca un simple plataformas, pero sus fases tienen múltiples planos que ocultan secretos y rutas alternativas.



Nuevos horizontes
Tras un lanzamiento estelar, Switch tuvo un 2018 tranquilo si hablamos de *software*, como consecuencia de lanzar dos juegos principales de *Mario y Zelda* en el mismo año. Aunque los lanzamientos de *Pokémon Let's go Eevee/Pikachu* y *Super Smash Bros Ultimate* animaron el final de año, 2019 no pinta mal: *Luigi's Mansion 3*, *Yoshi's Crafted World* y *Fire Emblem: Three Houses* son algunos de los títulos destacados, pero también hay esperanza de que otros juegos anunciados, como *Metroid Prime 4*, *Animal Crossing* y *Bayonetta 3*, se les unan. Y seguro que la compañía se guarda algún as en la manga. Los inversores, creemos, no estarán mucho tiempo sin recibir alguna alegría.


THE LEGACY LIVES ON
NEO GEO
TM
THE 100 MEGA SHOCK
NEO-GEO
1990

OBRAS COMPLETAS

YASUYUKI ODA

FATAL FURY SPECIAL

Desarrollador/Editor SNK **Formato** FM Towns, Game Gear, Neo Geo, PC Engine, Sega CD, SNES, X68000 **Lanzamiento** 1993

ART OF FIGHTING 2

Desarrollador/Editor SNK **Formato** Arcade, Neo Geo, SNES **Lanzamiento** 1994

GAROU: MARK OF THE WOLVES

Desarrollador/Editor SNK **Formato** Arcade, Dreamcast, Neo Geo **Lanzamiento** 1999

STREET FIGHTER IV

Desarrollador Capcom, Dimps **Editor** Capcom **Formato** Arcade, PS3, X360 **Lanzamiento** 2008

KING OF FIGHTERS XIV

Desarrollador/Editor SNK **Formato** Arcade, PC, PS4 **Lanzamiento** 2016

SNK HEROINES: TAG TEAM FRENZY

Desarrollador/Editor SNK **Formato** Arcade, PS4, Switch **Lanzamiento** 2018

Este veterano de SNK que diseñó *Street Fighter IV* repasa tres décadas de peleas a tumba abierta

POR SIMON PARKIN

Como joven animador que ansiaba unirse a la industria del videojuego, pero se resistía a abandonar su hogar en Osaka, las opciones de **Yasuyuki Oda** se limitaban –si puede decirse algo así– a Capcom, Konami y SNK. Tras licenciarse en arte, y mientras todavía trabajaba a tiempo parcial en un supermercado, Oda logró una entrevista en SNK, cuyas obras conocía de los salones recreativos en los que pasó mucho de su tiempo libre jugando a *Ikari Warriors*.

Llevó consigo una carpeta a reventar con diseños de personajes y fotogramas de animación y, cuando le llevaron a la sala de entrevistas, se encontró frente a Seigo Ito, el director de la franquicia *Fatal Fury*. Tras contestar a sus preguntas, Oda recibió un sobre con una pequeña cantidad de dinero para cubrir los gastos del viaje, una práctica habitual en el Japón de la época que aquel chaval de veinte años desconocía. «Me imaginé que les había gustado y había decidido darme algo de dinero», recordaba más tarde. Así que al salir de las oficinas de SNK, enseguida se fue a unos recreativos a gastarse esa inesperada bonificación.





Wolfgang Krauser, jefe final de *Fatal Fury*, utiliza un estilo de lucha único que fusiona el arte marcial alemán del *Kampfringen* con el sistema griego del Pancracio. Se supone que estaba inspirado en *Tiger Mask*, un personaje de manga creado por Ikki Kajiwara y Naoko Tsuji.

Un comienzo adecuado para una carrera que ha girado, en gran parte, alrededor de las máquinas recreativas. Como productor del Game Division Studio 1 de SNK, Oda ha sido responsable de algunos de los juegos de lucha más admirados de todos los tiempos. Tras su breve paso por Dimps, durante el cual fue fundamental para el diseño de *Street Fighter IV*, en 2014 volvió a la compañía que le dio la fama para reconcebir al gran rival de *Street Fighter*, *King of Fighters*.

FATAL FURY SPECIAL

Desarrollador/Editor SNK **Formato** FM Towns, Game Gear, Neo Geo, PC Engine, Sega CD, SNES, X68000
Lanzamiento 1993

Lo primero que tuve que hacer tras incorporarme a SNK fue participar en un programa de formación para nuevos trabajadores. No tenía nada que ver con lo que había hecho hasta el momento. Giraba en torno a cosas del estilo de cómo responder al teléfono, o cómo ofrecer tu tarjeta de visita de forma profesional. Era un curso de tres días, pero solo logré aguantar el primero. Me quedé en casa jugando los dos que quedaban.

En aquella época no podía permitirme una Neo Geo; era demasiado cara para un estudiante. Pero SNK ofrecía descuentos para su personal, así que con mi paga inicial me compré una. El primer juego en el que trabajé fue *Fatal Fury Special*. El proyecto ya estaba en proceso de desarrollo cuando yo llegué. Era uno de los dos juegos de lucha en los que se estaba trabajando: el otro era *Art of Fighting*. Las dos franquicias pueden parecer similares, pero parten de sensibilidades muy distintas, algo evidente si te fijas en cómo están animadas. En Japón hay una revista muy popular, *Shonen Jump*. Los personajes de *Fatal Fury* se mueven de forma similar a las viñetas de la mayoría de mangas que allí se publican. En cambio, *Art of Fighting* se parece más a *El Puño de la Estrella del Norte*.

Me hizo muy feliz que me asignaran a *Fatal Fury*, pero el trabajo era extremadamente duro. Solo podía irme a casa una vez a la semana, el domingo por la mañana, y volvía a trabajar por esa misma tarde. A menudo solamente dormía cuatro horas. Ese ritmo lo puedes mantener



King, una luchadora de Muay Thai andrógina inspirada en Grace Jones, aparecía habitualmente en *King of Fighters*, pero debutó en *Art of Fighting* como su único personaje femenino. Sin embargo, en los materiales de marketing se hablaba de 'él'.

cuando eres joven, pero recordando aquella época, me parece alucinante. El salario base era bajo, pero al menos me daban bonificaciones. En aquella época no había reglas estrictas sobre cómo funcionaban, así que solían depender del humor de nuestro jefe. Como básicamente viví en el trabajo durante un año entero, apenas tuve la oportunidad de usar todo ese dinero.

Mi primer encargo fue trabajar sobre el equilibrio y la depuración de errores. Trabajé en ello durante unos cuatro meses. Jugaba una y otra vez, cientos de veces al día, afinando los valores de daño, la velocidad a la que los fotogramas de animación se activaban, el tamaño y la posición de las *hitboxes*. *Fatal Fury Special* fue un gran éxito para SNK. Creo que se debe a que era un juego muy ágil, a que las animaciones eran geniales y a que podías encadenar combos. Todo ello contribuyó a que funcionara tan bien.

Hay gente que dice que la dificultad de los jefes finales en los juegos de SNK no estaba demasiado bien equilibrada, pero, claro está, era absolutamente intencionado. Si el cliente de un salón recreativo ha logrado llegar hasta el jefe final, es probable que gaste más monedas para saber cómo acaba la historia y llegar a los créditos finales. Así que esa dificultad estaba pensada, sobre todo, a partir de ese factor económico.

ART OF FIGHTING 2

Desarrollador/Editor SNK **Formato** Arcade, Neo Geo, SNES **Lanzamiento** 1994

Entré en el equipo de arte para trabajar en animación y gráficos, y me hizo muy feliz dedicarme, por fin, al tipo de tarea para la cual había estudiado. Más en concreto, fui el responsable de un personaje: Takuma Sakazaki. Así es como, por aquel entonces, se trabajaba en SNK: cada artista se hacía cargo de una figura. Sakazaki era el jefe final en el anterior juego, así que básicamente era una revisión.

Todo el mundo en la compañía tenía un papel muy específico, pero mi caso era algo especial. Aunque recibí formación artística, también me interesaba mucho el equilibrio de los juegos, así que me preguntaron si también podía implicarme en ello. Trabajábamos así: equilibrábamos y ajustábamos el prototipo en nuestras oficinas, y luego lo llevábamos a unos recreativos de la zona. Entonces me quedaba allí, observaba y tomaba notas mientras la gente lo probaba.

«AJUSTÁBAMOS EL PROTOTIPO EN NUESTRAS OFICINAS, Y LUEGO LO LLEVÁBAMOS A UNOS RECREATIVOS»



Si jugaban contra la CPU, comprobábamos la dificultad para asegurarnos de que no era ni demasiado fácil ni demasiado complicado, y vigilábamos a la IA para que no utilizara los mismos movimientos una y otra vez. En los combates uno contra uno, me fijaba en si un movimiento en particular era demasiado poderoso. Lo cual resultaba crucial, porque los fans podían enfadarse si descubrían algo así como un combo infinito del que no fuera posible escapar. También se les podía atragantar un cambio en el diseño de un determinado personaje, o en un movimiento o técnica específica. A veces nos lo decían a nosotros directamente, pero lo más habitual era que usaran las encuestas que dejábamos allí para detallar por escrito todas sus quejas. En aquella época tratábamos los comandos de entrada de los movimientos especiales como información confidencial, así que hubo momentos en los que los fans me perseguían para poder sacarme esos detalles.

Algunas de mis mejores experiencias se dieron alrededor de estas pruebas, pero era muy estresante cuando saltaban errores delante de ti. A veces los jugadores se enfadaban o se reían de nosotros. Dicho esto, siempre me pareció genial ver en persona a la gente disfrutar de nuestro ▶

juego. En aquella época, las pruebas locales eran casi una fiesta. La gente hacía cola antes de que abriera el salón recreativo, y se quedaba allí hasta medianoche, cuando cerraba. Ver a tantos fans disfrutar del juego durante todo un día creaba una atmósfera genial, realmente era muy divertido. Algunos estaban tan entregados que hasta se llevaban la comida. Recuerdo incluso ocasiones en que el barrio entero estaba repleto de *cosplayers* que también participaban en el evento.

GAROU: MARK OF THE WOLVES

Desarrollador/Editor SNK **Formato** Arcade, Dreamcast, Neo Geo **Lanzamiento** 1999

Entre 1993 y 2000, la primera vez que trabajé en SNK, me promocionaron hasta lograr una posición de antigüedad en la que me pudieron hacer director de *Mark of the Wolves*. Por fin tuve la oportunidad de hacer el tipo de juego que siempre había querido y, a grandes rasgos, desde cero. Mi jefe me dijo que tenía completa libertad para hacer todos los cambios que quisiera.

Hacía mucho tiempo que deseaba hacer un juego más rápido, en el sentido del detalle de la cantidad de tiempo que transcurre desde que el jugador presiona un botón hasta que el personaje ejecuta en pantalla una protección o un ataque. Eso significa eliminar entre dos y cuatro fotogramas de animación. Antes de ello, debido a que incluíamos un margen más amplio para introducir comandos en nuestros juegos, los usuarios habilidosos podían ejecutar combos muy largos, lo que derivaba, en mi opinión, en partidas aburridas. Reduciendo el número de fotogramas, las combinaciones eran más cortas y más enérgicas, lo que hacía los combates más divertidos de jugar y observar. Por otro lado, cuando los ataques conectaban en *Mark of the Wolves*, hice que se ampliara el margen, activando el llamado efecto 'hit stop'. Lo que incrementa la sensación de drama e impacto frente al jugador.

También quería presentar un listado de personajes casi completamente nuevo. Así que nos permitieron crear diseños desde cero. En su mayoría hicimos algo totalmente distinto. Fue la primera vez que tuve la oportunidad de diseñar a mis propios protagonistas. Nadie nos marcó una línea a seguir, pudimos hacer lo que quisimos. Así



Mark of the Wolves (abajo) está entre los juegos de lucha de Neo Geo más recordados. Es uno de los títulos de la época que siguen utilizándose en el circuito de torneos.





que hice a los luchadores más pequeños que en los *Fatal Fury*, lo que les permitía moverse de lado a lado de la pantalla de forma mucho más rápida. En su momento, el juego fue muy bien recibido.

Todos sabíamos, claro, que la Neo Geo no iba a durar para siempre. Siendo honesto, todos en el equipo de desarrolllo estábamos dispuestos desde el primer momento a dar el salto a PlayStation. No sé si hubo planes para crear una nueva consola, pero ocurriera lo que ocurriera, como desarrolladores simplemente queríamos hacer juegos para plataformas populares.

Durante el momento álgido de Neo Geo, las compañías rivales habían empezado a crear juegos 3D para otros *hardwares*. En cambio SNK todavía se centraba en el uso de *sprites* bidimensionales, así que, para compensar la imposibilidad de apoyarnos en las cámaras 3D para crear momentos de impacto, teníamos que invertir más tiempo de trabajo en el detallismo de nuestros personajes y nuestros entornos. Los artistas de SNK cuidaban las minucias de sus diseños al máximo. Por ejemplo, piensa en Geese Howard, de la franquicia *King of Fighters*. Para su movimiento especial, Raging Storm, reelaboramos la animación de sus dedos para hacerlo parecer lo más malvado posible. Ese era el nivel de detalle en el que nos centrábamos.

STREET FIGHTER IV

Desarrollador Capcom, Dimps **Editor** Capcom **Formato** Arcade, PS3, X360 **Lanzamiento** 2008

En febrero del 2000 dejé SNK y me incorporé a Dimps. No es que la gente del equipo de desarrollo pensara que iban a cerrar o algo así. Pero Takashi Nishiyama dejó SNK para fundar Dimps junto a Keiji Inafune, que había diseñado el primer *Street Fighter*. Y se llevó consigo a mucha gente que había trabajado con él en la franquicia *Fatal Fury*, de ahí que yo también me uniera.

El equipo estaba trabajando en varios prototipos de juego y, en algún momento del proceso, se tomó la decisión de orientarlos hacia la creación de *Street Fighter IV*. Hablamos mucho de qué había que hacer para que funcionara en 3D. Recogimos varias ideas, y poco a poco empezamos a trabajar en el estilo y la mecánica. Aunque hubo versiones posteriores –*Super*, *Ultra* y

demás- estoy muy orgulloso de cómo salió el primer juego; creo que sigue siendo una maravilla.

Aunque, desde el principio, *Fatal Fury* fue una competencia directa para *Street Fighter*, siempre me gustaron ambas franquicias. De hecho, mientras estudiaba jugaba sobre todo a *Street Fighter II*, así que fue genial poder trabajar para el enemigo, por decirlo de alguna manera. Además, en mi opinión, ambas series son muy distintas. En *Street Fighter*, cada personaje representa un estilo de lucha distinto, así que tiene que estar diseñado como la auténtica personificación de dicho estilo. En cambio, los luchadores de *Fatal Fury* no representan artes marciales; son personajes en sí mismos, con historias personales detrás. Tienes mayor libertad.

El entorno de trabajo también era distinto. Diría que en SNK nos daban más margen. En Capcom, los de arriba tienen un control mucho más estrecho y una mayor dosis de participación sobre lo que ocurre con el juego, y sobre cómo quieren que sea. Trabajé muy estrechamente con Yoshinori Ono, de Capcom, que ejerció de productor. En los primeros meses, él lo controló todo. El periodo de desarrollo fue tan largo que hubo momentos en que perdíamos un poco la perspectiva. Ono tenía la capacidad de hacernos compartir su visión de las cosas. Era un buen líder.

«ESTÁBAMOS DISPUESTOS DESDE EL PRIMER MOMENTO A DAR EL SALTO A PLAYSTATION»

KING OF FIGHTERS XIV

Desarrollador/Editor SNK **Formato** Arcade, PC, PS4 **Lanzamiento** 2016

Mientras trabajaba en *Street Fighter IV*, la mayor parte del equipo de SNK acabó disperso por los cuatro puntos cardinales de la industria japonesa del videojuego. Aun así, dos veces al año quedábamos para tomar unas copas. Durante todo ese tiempo, solo uno de nosotros había permanecido en SNK. Y cada vez que nos juntábamos, hablaba con nosotros en privado, intentando convencernos para volver. Nos contaba que el entorno era extremadamente positivo, y que el equipo de desarrollo tenía libertad para hacer lo que quisiera. A principios de 2014 logró convencerme, así que dejé Dimps y, ese mismo febrero, me reincorporé a SNK.

Con *King of Fighters XIV* hice algo similar a lo que me pidieron en Dimps: tomar una franquicia conocida y llevarla a las 3D. No nos limitamos a coger las animaciones 2D y hacerlas tridimensionales. Las usamos como referencia, claro, pero tanto el juego como el sistema de animaciones se construyó desde cero. El animador 3D que se encargó de ello también había trabajado en *Fatal Fury* antes de saltar a Dimps para meterse en *Street Fighter IV*. SNK logró repescarlo también.



Street Fighter IV revitalizó el interés hacia los juegos de lucha. Un éxito que responde tanto al equipo de marketing de Capcom como al de desarrollo de Dimps. Hicieron un trabajo excelente, no solo por promocionar el juego y generar esta corriente de interés y excitación, sino también por analizar el mercado y darse cuenta de que era un buen momento para un *revival*. Y tenían razón. Así que la idea de hacer *King of Fighters XIV* vino del éxito de *Street Fighter IV*. ▶

Quise crear un juego que estuviera a la altura de las expectativas del mercado. Quería que tuviera un listado amplio de personajes. Los animadores querían matarme. Tenerlo todo a tiempo para el lanzamiento del juego fue un trabajo agotador, pero lo logramos. La comunidad de fans de *King of Fighters* tiene la reputación de ser, por decirlo así, muy exigente.

Después de tantos años haciendo juegos, me he acostumbrado a lanzarlos y que los vapuleen. Esperaba que el juego gustara a unos cuantos, y a otros no tanto. Me preparé para aceptar lo que ocurriera.

SNK HEROINES: TAG TEAM FRENZY

Desarrollador/Editor SNK **Formato** Arcade, PS4, Switch **Lanzamiento** 2018

Los personajes femeninos del catálogo de SNK son todos extremadamente populares. Así que, de forma interna, empezamos a discutir sobre si seríamos o no capaces de hacer un juego protagonizado solamente por mujeres. Ese fue el germen de la idea. Pero, claro, hay retos particulares a la hora de crear un juego de lucha íntegramente formado por chicas. Más concretamente, es difícil asegurarse de que los diseños de vestuario son adecuados para distinguir a los personajes de un golpe de vista, y si hay coherencia entre los distintos trajes de cada uno de ellos. Lo que resultó todo un desafío para el diseñador.

En un sentido más general, en un juego de lucha por equipos de dos hay una complejidad añadida, no solo a la hora de mostrar la información en pantalla, sino también en cuanto a decidir cómo se complementarán los personajes con sus compañeros de equipo. A nivel temporal, *SNK Heroines: Tag Team Frenzy* tiene lugar después de *King of Fighters XIV*. Al final de dicho juego, todos los personajes acababan resucitando, así que contamos con lo mejor de lo mejor. Escoger los que íbamos a usar de nuestro catálogo fue, sin embargo, difícil. Acabamos dividiendo a las mujeres en tres grupos distintos: personajes populares, los que queríamos hacer populares y, para terminar, elecciones mucho más azarosas.

Se concibió para Nintendo Switch que, cuando se utiliza como portátil, es bastante grande, así que fue un reto plantearse cómo lograr que fuera accesible y profundo. En un juego de lucha tradicional cuentas con un stick y diferentes secuencias de botones para realizar movimientos especiales. Dentro de lo posible, intentamos eliminar esos viejos patrones. En otras palabras, ¿cómo podíamos crear un juego divertido y jugable utilizando un mando normal? Perdimos mucho tiempo en eso. Pero había otro desafío adicional porque, al menos en Japón, el juego también salió en salones recreativos. Así que intentar conectar ambos mundos fue complicado.

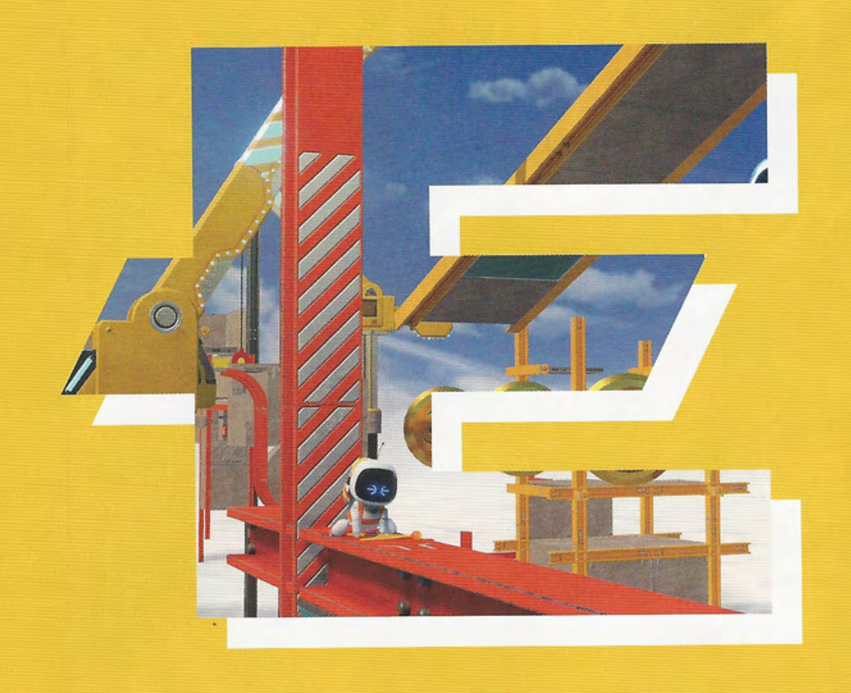
Espero que *SNK Heroines: Tag Team Frenzy* siga ampliando el mercado de juegos de lucha. El nicho es bastante pequeño, pero los deportes electrónicos parece que están cambiando eso. Dicho eso, que una persona vea la Copa del Mundo no significa que automáticamente salga a la calle a empezar a chutar balones. Así que ya veremos. Ya veremos. ■





Aquellos a los que los diseños de *SNK Heroines: Tag Team Frenzy* les parezcan un chasco estarán deseando echarle el guante al *reboot* de Samurai Spirits, que se inspira en el estilo visual de *Street Fighter IV*, en lugar de esta mala imitación.





PREMIOS EDGE 2018

Después de un 2017 estelar, este 2018 ha resultado algo más tranquilo. Sin embargo, eso no es necesariamente algo malo. En un año con poco material por parte de las grandes compañías, la labor de los estudios más pequeños se ha puesto de relieve. ¿El resultado? Un año repleto de agradables y a menudo encantadoras sorpresas.

Cuando el reloj dio inicio a 2018, ¿quién habría predicho que un juego de plataformas 3D no creado por Nintendo terminaría siendo una de las gratas sorpresas del año, y encima en realidad virtual? ¿O que una retadora aventura al estilo 16 bits estaría compitiendo por el primer puesto contra el juego más detallado y ambicioso de Rockstar? ¿Y qué nos decís del *Tetris*, volviéndose a colar en las listas de los mejores juegos, a las puertas de 2019? El resultado es uno de los listados más variados y reconfortantes de la historia reciente.

A pesar de todo eso, también ha sido un año en que han continuado las tendencias de los últimos años. Japón ha vuelto a su mejor nivel, aportando un puñado de los diez primeros puestos de este año. La realidad virtual sigue sin calar en el mercado y en las casas, al contrario de lo que nos prometían, pero su presencia esta vez ha sido más brillante que nunca. Y lo que a la escena *indie* le falta en recursos lo compensa con creces con buenas dosis de creatividad.

Ha habido decepciones, por supuesto, algunas más destacadas que otras. También escándalos; aunque, siendo sinceros, nos sentiríamos decepcionados si no los hubiera. Salen demasiadas continuaciones, precuelas y secuelas, y muy pocas de ellas son lo suficientemente buenas. Pero un par de ellas realmente lo han sido, y han dejado una marca imborrable tanto en los jugadores como en la propia industria. En las páginas que siguen celebramos lo mejor, lo peor y lo más extraño de otro fascinante año para los videojuegos.

▶

VIDEOJUEGO DEL AÑO DE PLAYSTATION

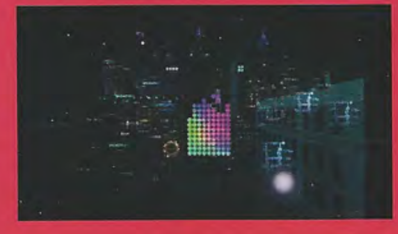


FINALISTA

ASTRO BOT RESCUE MISSION

Desarrollador Asobi Team, SIE Japan Studio **Editor** SIE **Formato** PSVR

En un año que nos recordó que *Spyro* –al igual que *Crach Bandicoot* antes– inexplicablemente sigue teniendo toda una legión de fans detrás, Sony produjo un juego de plataformas 3D con un grado de ingenio y originalidad merecedor de aclamación genuina, además de una mascota digna de PlayStation. Si *Astro Bot* termina regresando dentro de 20 años a los videojuegos, dejamos por escrito que ese aniversario sí lo celebraremos felizmente.

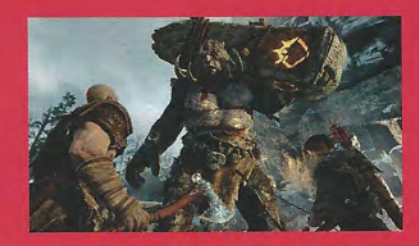


FINALISTA

TETRIS EFFECT

Desarrollador Monstars, Resonair **Editor** Enhance Games **Formato** PS4, PSVR

Tetsuya Mizuguchi intentó obtener la licencia de *Tetris* hace 15 años; y fracasó. Claramente sospechaba en su momento lo que ahora sabemos: que el rompecabezas de Alexey Pajitnov es perfecto para un espectáculo de luz y sonido del autor. Espectacular pero moderado, conmovedor pero a la vez relajante, no solo es uno de los mejores juegos de PS4 de este año, sino también el mejor de Mizuguchi hasta la fecha.



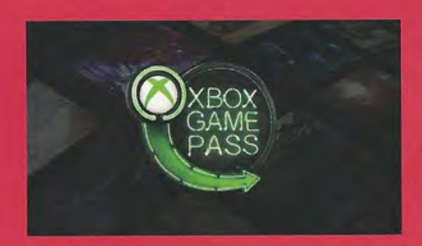
GANADOR

GOD OF WAR

Desarrollador Santa Monica Studio **Editor** SIE **Formato** PS4

El regreso de Kratos supone una bienvenida redefinición del antihéroe más gruñón de los videojuegos, que ahora es un padre preocupado que sigue desgarrando criaturas. La paternidad le sienta bien, y con él vivimos tanto momentos de ternura como de pura violencia desmesurada. Su viaje junto a su hijo Atreus para esparcir las cenizas de la madre es un regalo espectacular e incluso ocasionalmente tierno y conmovedor.

VIDEOJUEGO DEL AÑO DE XBOX



FINALISTA

GAME PASS

Desarrollador/Editor Varios **Formato** Xbox One

En la era actual, con Xbox creativamente moribunda, Microsoft se pasó todo el 2018 construyendo para el futuro con unas cuantas adquisiciones de estudios con perfil medio-alto, y miró al pasado para ayudar a tapar los abismos en su calendario de lanzamientos. El Game Pass es ahora tan esencial para la estrategia de Microsoft como un *Halo* o un *Gears*. Dicho esto, seguramente será mejor que podamos llenar esta sección con tres juegos nuevos el año que viene.



FINALISTA

SEA OF THIEVES

Desarrollador Rare **Editor** Microsoft Studios **Formato** PC, Xbox One

La aventura pirata de Rare puede no ser del gusto de todos. De forma despreocupada, *Sea of Thieves* te recompensa no con lo que tienes por hacer, sino con lo que pasa mientras estás allí. Con un diseño inteligente que potencia que las interacciones con otros jugadores sean totalmente impredecibles, el maravilloso y deslumbrante océano de Rare nos ha brindado excelentes anécdotas y una nueva concepción de lo que entendemos por el multijugador.



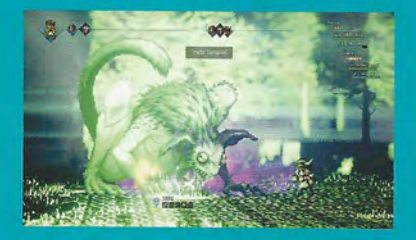
GANADOR

FORZA HORIZON 4

Desarrollador Playground Games **Editor** Microsoft Studios **Formato** PC, Xbox One

Después de haber viajado por Australia y el sur de Europa, el regreso a casa de *Horizon* nos deja el mejor título que Playground ha logrado; por lo menos hasta que se produzca el reinicio de *Fable*. El cambio de estaciones es lo llamativo, pero la verdadera estrella de la función es una nueva estructura para los juegos de carreras de mundo abierto, con una serie de desafíos diarios y semanales que recompensan las visitas habituales al juego, sea cual sea época del año.

VIDEOJUEGO DEL AÑO DE NINTENDO



FINALISTA

OCTOPATH TRAVELER

Desarrollador Acquire, Square Enix **Editor** Nintendo **Formato** Switch

Su premisa de ocho historias en una no siempre funcionaba, pero después de la decepción con el *Secret of Mana* de Square, este título supuso una nostalgia bien hecha. Tomando prestadas las virtudes de *Bravely Default*, nos ha llevado a algunas de las peleas JRPG más emocionantes que hemos tenido en mucho tiempo, y la banda sonora de Yasunori Nishiki, que combina lo antiguo con lo nuevo, se ha convertido en uno de los puntos más destacables del juego.



FINALISTA

SPLATOON 2: OCTO EXPANSION

Desarrollador/Editor Nintendo (EPD) **Formato** Switch

Hisashi Nogami y compañía dieron un paso adelante con este completo complemento, una expansión inteligente y sorprendentemente robusta que comprende una serie de mapas de desafío, cada uno de los cuales reutiliza las armas de nuevas y novedosas formas. Además, su historia culmina en un final que supera cómodamente a la campaña para un solo jugador del juego principal. Un señor DLC.



GANADOR

SUPER SMASH BROS ULTIMATE

Desarrollador Sora Ltd, Bandai Namco Studios **Editor** Nintendo **Formato** Switch

El mejor juego del año de Nintendo no tiene que ser necesariamente el mayor juego del año de Nintendo, pero, en este caso, *Smash* cumple con ambas definiciones. Hablamos de un proyecto repleto de amor, de contenido, de personajes y de deliciosas referencias de nicho. Para rematarlo, Masahiro Sakurai se ha preocupado de que todos estén invitados a la fiesta.

VIDEOJUEGO DEL AÑO DE PC



FINALISTA

SUBNAUTICA

Desarrollador Unknown Worlds Entertainment **Editor** Gearbox Publishing **Formato** PC, PS4, Xbox One

¿Cómo se destaca dentro del género de supervivencia, uno cada vez más abarrotado? Una buena solución es sumergirte profundamente bajo el mar de un bello planeta alienígena. El concepto central de *Subnautica* agrega oxígeno a la lista de necesidades que debemos gestionar, pero se trata de mucho más que eso: la curiosidad de qué nuevo bioma, flora o monstruo podría estar detrás de esa roca; o un kilómetro más abajo.



FINALISTA

PILLARS OF ETERNITY II

Desarrollador Obsidian Entertainment **Editor** Versus Evil **Formato** PC, PS4, Xbox One

Un regalo inesperado para cualquiera que haya pensado que los RPGs de PC a la vieja usanza estaban anticuados. *Pillars II* te desafía con su combate implacable y te pide que realmente te involucres con sus sistemas en lugar de únicamente hacer clic en habilidades. Y lo haces, y lo harás constantemente; porque una vez allí, ya estarás atrapado en su fantasía pirata.



GANADOR

RETURN OF THE OBRA DINN

Desarrollador/Editor 3909 LLC **Formato** PC

Es irónico que el mejor juego del año en PC tenga que estar en deuda, al menos en términos visuales, con los primeros ordenadores Macintosh. Al mismo tiempo, *Obra Dinn* es un juego creado para sentarte frente a un monitor, con el cuaderno al lado y el ceño fruncido mientras te inclinas hacia la pantalla, observando los detalles finos de estas espeluznantes viñetas, que utilizan tecnología moderna para que lleves a cabo un ya antiguo trabajo detectivesco.

VIDEOJUEGO DEL AÑO DE REALIDAD VIRTUAL



FINALISTA

THE PERSISTENCE

Desarrollador/Editor Firesprite **Formato** PSVR

Pocos juegos de VR en primera persona se han sentido tan cómodos como este, aunque *The Persistence* lo compensa haciéndote sentir incómodo de cualquier otra forma. Es un juego de terror que quiere ser cada vez más aterrador para sumergirte completamente en su mundo generado procedimentalmente. La secuencia en la que eres perseguido en espacios estrechos te convierte en un manojo de nervios.

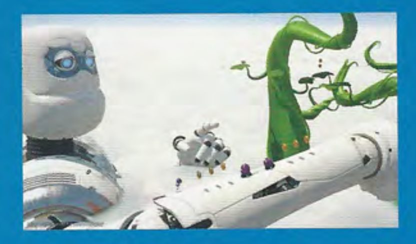


FINALISTA

TETRIS EFFECT

Desarrollador Monstars, Resonair **Editor** Enhance Games **Formato** PS4, PSVR

La reducción de resolución puede perjudicarle más que a *Rez Infinite*, pero el experimento de Enhance es mucho más que su presentación. Su campo de visión y esa envolvente sinestesia te ayuda a sumergirte en una experiencia que no tiene parangón. Además, es uno de los juegos más accesibles si tenemos en cuenta los problemas habituales de la realidad virtual. Tus amigos van a alucinar.



GANADOR

ASTRO BOT RESCUE MISSION

Desarrollador Asobi Team, SIE Japan Studio **Editor** SIE **Formato** PSVR

Sin VR, *Astro Bot* sería un pequeño pero robusto juego de plataformas con algunos adornos creativos. Con ella, se convierte en toda una revelación. Siempre encuentra la forma recompensar tu presencia física en el mundo, más allá de simplemente darte un papel como *voyeur* o acompañante. Y te atrapa durante horas, haciéndote que te olvides de lo que ocurre a tu alrededor. Una absoluta gozada.

VIDEOJUEGO CON MEJOR DIRECCIÓN DE ARTE

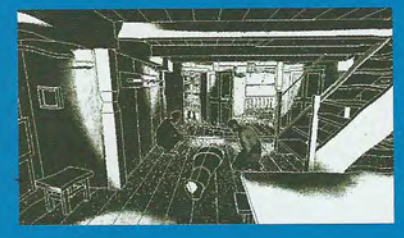


FINALISTA

CHUCHEL

Desarrollador/Editor Amanita Design **Formato** Android, iOS, PC

Al final todo tiene que ver con la animación. Jaromír Plachý destila la esencia de una mezcla entre Buster Keaton y Pingu a través de un dibujo que se enfada, grita, se ríe, se estira, se rompe y se deforma a través de 30 escenas cómicas. La artesanía de Amanita se puede ver en cada momento, dirigida única y exclusivamente para lograr la máxima hilaridad, mientras que lo surrealista de su mundo evita que se convierta en algo demasiado extravagante.



FINALISTA

RETURN OF THE OBRA DINN

Desarrollador/Editor 3909 LLC **Formato** PC

Red Dead puede tener ventaja en términos de fidelidad, pero la aventura de seguros de Lucas Pope es igualmente envolvente. Sus imágenes con escenas violentas son al mismo tiempo fascinantes, horripilantes y extrañamente conmovedoras. Existe una ocasional falta de claridad provocada por su sorprendente y singular estética que, lejos de confundir, suma a sus misterios, aunque sus detalles, grandes y pequeños, son cruciales para resolverlos. Vívido y distintivo.



GANADOR

RED DEAD REDEMPTION 2

Desarrollador/Editor Rockstar Games **Formato** PS4, Xbox One

Hay una animación específica para todo, estés disparándole a la cabeza a un enemigo, acechando a un alce a través de la maleza o cortando troncos para la hoguera de tu campamento. Pero todo esto tiene lugar en un mundo exquisitamente ilustrado, inmaculadamente iluminado. Un mundo vasto y asombrosamente detallado. Di lo que quieras sobre los controles: este es el juego más bonito creado hasta la fecha.

VIDEOJUEGO CON MEJOR AUDIO



FINALISTA

CELESTE

Desarrollador/Editor Matt Makes Games **Formato** PC, PS4, Switch, Xbox One

Celeste es mucho más que un plataformas desafiante donde todo funciona al milímetro. Su mensaje es profundo, evocador y reflexivo, y todo eso no sería posible sin el acompañamiento sonoro, que potencia el conjunto hasta convertir el arduo camino hacia la cima de la montaña en mucho más que eso. Lena Raine hace el resto, con temas que serán recordados durante años por todos aquellos que han terminado conmovidos por su talento.



FINALISTA

RED DEAD REDEMPTION 2

Desarrollador/Editor Rockstar Games **Formato** PS4, Xbox One

La enfermiza atención al detalle del mundo creado por Rockstar se extiende a su tratamiento del audio. Está allí en el ruido de los disparos del Salvaje Oeste, en el rítmico sonido de los cascos de tu caballo sobre una llanura polvorienta y en el escalofriante retumbar de los truenos que marca la llegada de una tormenta. Y, por encima de todo, está en una banda sonora con una interpretación perfecta de la mano de un espectacular reparto.



GANADOR

TETRIS EFFECT

Desarrollador Monstars, Resonair **Editor** Enhance Games **Formato** PS4, PSVR

La música es genial, por supuesto: un viaje increíble por todo el espectro del sonido electrónico moderno. Pero es lo que le agregas lo que realmente cuenta. Las rotaciones de bloques, los movimientos y las caídas generan efectos de sonido, como marca el estilo habitual de Mizuguchi. Y, sin embargo, nunca se habían adaptado tan bien, dando lugar un juego en el que tiene tanta importancia el puzle como el espectáculo audiovisual.

VIDEOJUEGO CON MEJOR NARRATIVA



FINALISTA

GOD OF WAR

Desarrollador Santa Monica Studio **Editor** SIE **Formato** PS4

Hay algo en Santa Monica que ha cambiado. Este Kratos no es el de antes, y mientras oculta lo que fue, aprende a ser padre sin dejar a un lado su característica terquedad. *The Last of Us* nos enseñó que los dúos protagonistas funcionan en títulos tan cinematográficos siempre que la relación entre ambos vaya construyéndose, y la incorporación de Atreus nos da motivos para confiar, y de qué manera, en un protagonista mucho más humano. Irónico, si pensamos que es un dios.



FINALISTA

RED DEAD REDEMPTION 2

Desarrollador/Editor Rockstar Games **Formato** PS4, Xbox One

Al igual que su predecesor, *RDR2* demuestra lo bien que Rockstar puede escribir personajes cuando no se adapta a la sátira cultural al estilo de *GTA* en cada línea de diálogo. El elenco del reparto es maravilloso, pero en Arthur Morgan ha encontrado a su mejor protagonista hasta la fecha, un personaje que acepta el final triste y lento de su forma de vivir mientras evoluciona y nos hace evolucionar a nosotros con él.



GANADOR

RETURN OF THE OBRA DINN

Desarrollador/Editor 3909 LLC **Formato** PC

La narración interactiva se reduce a un contrato tácito entre el desarrollador y el jugador que inevitablemente acaba rompiéndose por una o ambas partes. *Obra Dinn* toma una estrategia diferente: la historia ya ha terminado, pero solo tú puedes asegurarte de que continúe. Eres un observador tardío del relato y el responsable de volver a contarlo, rellenando los huecos a través de un reloj de bolsillo que manipula el tiempo.

MEJOR HARDWARE DEL AÑO







FINALISTA

NINTENDO LABO

Nintendo

¿Cuántos euros por un cartón? Tranquilo, que Nintendo lo hace parecer una ganga. El *software* puede ser impredecible (aunque el juego de pesca del Kit Variado es una gozada), pero el ensamblaje de estos artículos produce la misma satisfacción que un complejo Lego. Es un recordatorio de que los juegos no son solo arte, sino piezas de ingeniería compleja; y el énfasis educativo de Labo también lo convierte en buen material para familias y profesores.

FINALISTA

XBOX ADAPTIVE CONTROLLER

Microsoft

Parece guay, y no tenía por qué parecerlo. El último invento de Microsoft tiene que ver con la accesibilidad: un controlador totalmente personalizable diseñado para ayudar a los aficionados a los videojuegos con discapacidad a poder jugar cómodamente y sin complicaciones. Incluso el futurista embalaje en el que viene es accesible. Microsoft ha podido quedarse atrás este año en lo que respecta a los juegos, pero el Adaptive Controller demuestra que están muy por delante de la competencia en otros aspectos.

GANADOR

PLAYSTATION VR

Sony

La estrategia de Sony con PSVR (una vez más ha agrupado todos los lanzamientos importantes del año en sus últimos meses) puede tener sentido para la plataforma de PlayStation en su conjunto, pero los desarrolladores no deberían aguantar mucho más el hecho de ser forzados a luchar por un trozo del pastel. Pese a ello, con *Astro Bot, Tetris Effect y The Persistence*, por nombrar algunos, este ha sido el año en que PSVR ha dado un golpe sobre la mesa. Lo que antes era una simple curiosidad, ahora debería ser esencial.

VIDEOJUEGO CON MEJOR ACTUALIZACIÓN







FINALISTA

OVERWATCH

Desarrollador/Editor Blizzard Entertainment **Formato** PC, PS4, Xbox One
Lanzamiento 2016

Dos años después, *Overwatch* sigue dando guerra. Los nuevos héroes han equilibrado y llevado a cabo progresos en el meta, algo que ha impedido que añadamos *Rainbow Six Siege* aquí, muy constante pero con modificaciones un tanto extrañas. 2018 también ha demostrado que Blizzard está lejos de quedarse sin ideas. ¿Un hámster armado hasta los dientes sobre una bola? Lo queremos. Además, la escena de los eSports prospera adecuadamente. ¿Qué más pueden pedir?

FINALISTA

DESTINY 2

Desarrollador Bungie **Editor** Activision **Formato** PC, PS4, Xbox One
Lanzamiento 2017

Los Renegados coloca a *Destiny* en su mejor momento. Ahora está lleno de cosas que hacer, pero cosas que valen más que la simple zanahoria en forma de recompensa legendaria. Sin embargo, el cambio de *Destiny 2* es más que esa actualización: Bungie también ha variado su forma de actuar. Ahora es más abierta a la hora de comunicar y más frecuente en sus nuevos lanzamientos de contenido. Y su juego, por eso mismo, también es mejor ahora.

GANADOR

FORTNITE

Desarrollador/Editor Epic Games **Formato** Android, iOS, PC, PS4, Switch, Xbox One
Lanzamiento 2017

Qué diferencia en solo un año. El componente competitivo de *Fortnite* se inició en acceso anticipado en julio de 2017 con un mapa y cuatro cosas. Un vistazo rápido meses después y se ha convertido en un verdadero fenómeno de la cultura pop, con sus historias y misterios sobrenaturales, o las celebraciones con sus bailes que se llevan a cabo hasta en el Mundial de fútbol. *PUBG* fue un destello; *Fortnite* es ya mucho más que eso.

EDITORA DEL AÑO



FINALISTA

NINTENDO

Tras la publicación de *Zelda, Mario, Mario Kart* y *Splatoon* durante el primer año de Switch, lo de 2018 puede sabernos a poco. Sin embargo, han terminado con fuerza con *Pokémon* y *Smash Bros*, a la vez que completaban el calendario con adaptaciones de juegos de Wii U que, por estar en esa plataforma, se pasaron un poco por alto. Además, con Labo se han movido hacia un territorio inesperado de una manera que solo Nintendo puede hacer.



FINALISTA

DEVOLVER DIGITAL

Un año más, Devolver sigue demostrando que quiere enseñarle al mundo buenos videojuegos. No solo nos han dejado una conferencia del E3 totalmente fuera de lo común (y con anuncios como *My Friend Pedro*, nuestro nuevo juego más esperado), sino que han publicado dos joyas españolas como *The Red Strings Club y GRIS*, aparte del genial *The Messenger* o el más que curioso *Minit*. Año tras año, siguen al pie del cañón.

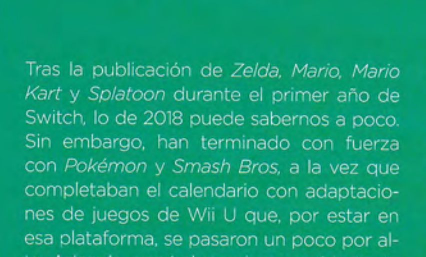


GANADOR

SIE

En un año tranquilo para los que poseen la plataforma, y con los editores claramente pensando en la próxima generación, Sony se ha encontrado una oportunidad que ha aprovechado muy bien. Seguramente alguno perdió la paciencia con David Cage, pero *Marvel's Spider-Man, God of War* y su mejor alineación de PSVR nos han dejado un año para recordar, incluso aunque el 2019 parezca un poco estéril.

ESTUDIO DEL AÑO



FINALISTA

SIE JAPAN STUDIO

Si bien escuchamos en su momento rumores de descontento con el estudio en Tokio de PlayStation, la discusión termina en 2018. Además de dar soporte en el asombroso *remake* de Bluepoint de *Shadow Of The Colossus* y en el debut en VR de Hidetaka Miyazaki con *Déraciné*, le han dado a Playstation VR uno de sus mejores juegos hasta la fecha con el brillante (y de diseño inteligente) *Astro Bot Rescue Mission*.



FINALISTA

ROCKSTAR

La red global de ocho estudios de Rockstar puede haber dado como resultado uno de los mejores juegos del año, pero las noticias que surgieron en la víspera de la publicación de *RDR2* suscitaron preocupaciones sobre el coste humano de tan asombroso logro técnico. Es una nota amarga en lo que debería ser un año para celebrar, pero esperemos que no se repita algo así: si algo hemos aprendido sobre Rockstar a lo largo de los años es que no les gusta sentirse avergonzados.



GANADOR

EPIC GAMES

Difícilmente habrías adivinado que la gente de Epic Games estaba en el E3 de 2017: encerrados en una sala de reuniones del piso de arriba, mucho más grande de lo que debía ser, eran los olvidados de la industria. Un año más tarde, tienen el juego más grande del planeta en sus manos, y las muchas lecciones aprendidas durante su mantenimiento y mejora han hecho que Unreal Engine avance a pasos agigantados. Un cambio verdaderamente notable.

PREMIOS EDGE 2018

ESTUDIO ESPAÑOL DEL AÑO



FINALISTA

FICTIORAMA STUDIOS

Con *Dead Synchronicity* ya nos percatamos de que este pequeño grupo de desarrolladores madrileños apasionados con los juegos narrativos tenía potencial. Vaya que si lo tenía. Con el lanzamiento de *Do Not Feed The Monkeys* no solo estamos ante su mejor título, sino que también ante uno de los mejores de 2018. Extremadamente meritorio teniendo en cuenta que este pasado año se ha convertido en uno de los mejores, por no decir el mejor, para la industria española de este medio.

FINALISTA

DECONSTRUCTEAM

Gods Will Be Watching enamoró a muchos y decepcionó a otros pocos. Quizá nosotros, que no llegamos a verle la redondez necesaria en su momento, estábamos más en ese segundo grupo, pero con el fantástico *The Red Strings Club* la ecuación ha dado un vuelco mayúsculo. Si el hecho de que Deconstructeam siga al pie del cañón ya es una buena noticia por sí sola, lograr lo que han logrado (al menos, a nivel de crítica), con el título que han lanzado en 2018, nos alegra sobremanera. La razón es sencilla: queremos más.

GANADOR

NOMADA STUDIO

Alguno se preguntará: ¿Es bueno que un estudio se presente al mundo con un videojuego que ponga tan alto el listón? Para nosotros, la respuesta es claramente sí, pero entendemos la duda. *GRIS* ha supuesto un impacto tan fuerte en el medio que Conrad Roset y todos los integrantes de Nomada se merecen cada una de las buenas palabras que están recibiendo. Reconocemos que no esperábamos una obra así de un estudio debutante español, por lo que el mérito es doble. Y nuestra felicitación, también.



















VIDEOJUEGO ESPAÑOL DEL AÑO



FINALISTA

DO NOT FEED THE MONKEYS

Desarrollador Fictiorama Studios **Editor** BadLand Games **Formato** PS4

Nunca imaginamos que el Club de Observación de Primates tuviese tal potencial. Aunque nos hemos estrujado la sesera para decidir si incluir en el podio la obra de Fictiorama, o bien el notable *Moonlighter* de Digital Sun, el simulador de espía de escritorio esconde mucho más de lo que parece. El mayor logro de *Do Not Feed The Monkeys* no está en cada uno de esos divertidos descubrimientos tras cada cámara, ni en las consecuencias de tus actos, sino en ese estímulo implícito que, tras jugarlo, te lleva a hacerte más de un par de preguntas incómodas.

FINALISTA

GRIS

Desarrollador Nomada Studio **Editor** Devolver Digital **Formato** PC, Switch

Que sea uno de los videojuegos más bonitos de siempre le otorga un buen puñado de puntos, pero parece que para Nomada el apartado artístico solo era el primer plato. Grata sorpresa descubrir que *GRIS* funciona en muchos términos, resultando en un conjunto completo de todas esas pequeñas buenas decisiones capaz de atrapar y conmover hasta al más taciturno. Su mundo, roto y bello a partes iguales, pone el listón muy alto para lo próximo de un estudio novato pero increíblemente talentoso.

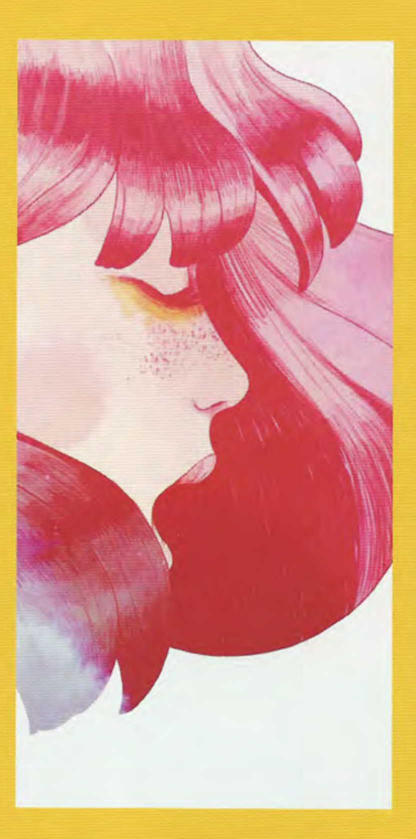
GANADOR

THE RED STRINGS CLUB

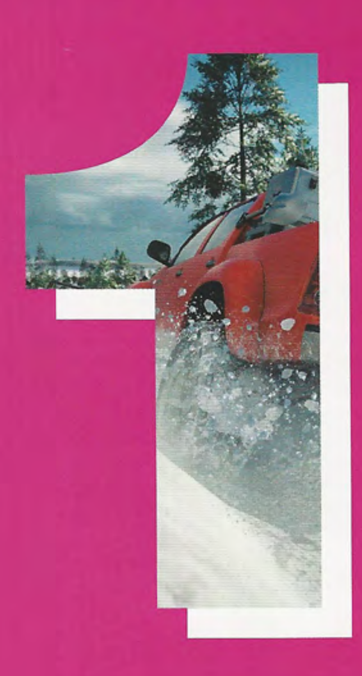
Desarrollador Deconstructeam **Editor** Devolver Digital **Formato** PC

El salto respecto al anterior título de Deconstructeam se ha producido en lo artístico, en lo sonoro y en lo narrativo, sí, pero para que un videojuego se adjudique esta corona hace falta algo más. Y ese plus de *The Red Strings Club* es maravillosamente estimulante, proponiéndonos reflexionar sobre temas de profundo calado humano que nos conciernen a todos, a nivel social, introspectivo, político y hasta poético. Un despliegue sobresaliente para problemas universales.











FORZA HORIZON 4

Desarrollador Playground Games **Editor** Microsoft Studios **Formato** PC, Xbox One

En un año en el que la carestía de títulos exclusivos para Xbox One ha sido más que evidente, sorprende encontrar un título de conducción arcade, que arrancó como *spin-off* de una saga de simuladores, entre los mejores juegos del año.

Aunque los argumentos a favor son muchos: esta cuarta entrega de la serie *Horizon*, ambientada en el Reino Unido, ralla lo sublime en lo técnico y abraza sin disimulo el mundo abierto para postularse como el título de referencia para la consola de Microsoft aun a pesar de las siete entregas de *Motorsport*.

La importancia de la climatología y el hecho de que el juego permita conducir bajo el influjo de las cuatro estaciones, con sus respectivas particularidades y con la afectación que conlleva para el estilo de conducción, son, sin duda, sus grandes argumentos. Tras once entregas conjuntas de la franquicia *Forza*, nada hacía esperar que la cuarta de la rama arcade iba a suponer un tan gran punto de inflexión. Con el prestigio de Xbox One en entredicho por la superioridad en el mercado ya no solo de PlayStation 4, sino también de Nintendo Switch, el particular *tour de force* de este título, más allá de su concepción nada conformista, era demostrar que técnicamente la Xbox One X es la consola de referencia para la tecnología 4K.

Evidentemente, el ecosistema de Microsoft para su disfrute con Game Pass y también bajo Windows juega muy a su favor y disimula los vacíos de planificación y marketing de la marca, pero lo que resulta indudable es que Playground Games ha logrado que una franquicia a priori secundaria, a rebufo, y nunca mejor dicho, del título de referencia, *Motorsport*, adelante a este por la derecha. O por la izquierda, que esta cuarta entrega discurre en Reino Unido, el patio de casa de Playground Games.





PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE

Desarrollador Obsidian Entertainment **Editor** Versus Evil **Formato** PC, PS4, Xbox One

Para que Obsidian capturase y reprodujese con éxito el espíritu de los RPGs de Infinity Engine, tenía que mirar hacia adelante y hacia atrás. *Baldur's Gate, Planescape: Torment y Icewind Dale* no emocionaron por su perspectiva isométrica o por su conjunto de reglas, sino porque ofrecieron un nuevo nivel de profundidad, en su mundo y en el rol como tal. *Baldur's Gate* dio el pistoletazo de salida a una serie de lanzamientos de Black Isle y BioWare que cambió nuestras expectativas del género en tan solo cinco años. Atrás queda el aporrear el botón izquierdo del ratón sobre Kobolds: los RPGs se habían convertido en el vehículo perfecto para la narración experimental y la caracterización.

Pillars of Eternity II es el mejor ejemplo reciente. Su misión era crear una atmósfera familiar a la vez que innovaba, y la ha cumplido con creces. El toque más sorprendente parece sacado directamente de *Sid Meier's Pirates*, y lo natural que se siente el hecho de comandar un barco en una guerra naval y administrar las raciones de la tripulación es ya un triunfo por sí solo si hablamos de un RPG de fantasía. El primer *Pillars* apostaba a lo seguro con un ambiente que podría haber resultado indistinguible de *Ultima* o *Might & Magic* si no fuera por la presencia de sus dioses, arrogantes y aferrados al poder. La secuela decide correr el riesgo de transportar a los jugadores que esperaban *Baldur's Gate IV* a un archipiélago tropical, para después silenciar a los inconformes con una dosis de buenos textos y situaciones. La disputa política entre Valian Trading Company, Principi, las tribus nativas y los mercenarios, todos en busca de la valiosa Adra, se siente más característica gracias a lo bien cuidado que está el conjunto.

En los confines de su archipiélago nos esperan maravillosas misiones secundarias, como Nemnok el Devorador, en el que un diablo con un amuleto mágico se hace pasar por un dios y exige sacrificios humanos. O la isla llena de zombis que no saben que están muertos. En cada rincón, *Pillars II* brilla y sorprende.





SUPER SMASH BROS ULTIMATE

Desarrollador Sora Ltd, Bandai Namco Studios **Editor** Nintendo **Formato** Switch

Hay algunos que argumentan que *Ultimate* ya tiene ganada una plaza en cualquier lista de lo mejor del año solo por su número de modos, posibilidades, luchadores y opciones. Elige dónde poner el ojo, que da igual: es complicado encontrar algo en este juego que eches en falta. Pero la principal razón por la que *Smash* está en nuestro top 10 no es por lo infinito que parece, sino porque nos da la impresión de que todo lo que Masahiro Sakurai y su equipo han logrado meter en un pequeño cartucho de Switch es proporcional a lo cuidado que está el producto al completo.

Funciona porque se han elaborado con sumo cuidado los movimientos que reproduce Simon Belmont, que hasta camina como lo hace en la saga *Castlevania*. O la manera en la que Ryu y Ken pueden, estando dentro de otro juego, enfrentarse como si se tratase del mismo *Street Fighter*, recreando sus movimientos característicos y desplegando sus habilidades especiales hasta con la combinación habitual en el mando, haciendo al *hadoken* todavía más poderoso en comparación a simplemente liberarlo como un especial. O porque incluso cuenta con una campaña única (aunque corta) para los más de 70 luchadores. Si alguna vez te has preguntado qué pasaría si enfrentásemos al perro de *Duck Hunt* contra las bolas de fuego que escupe el Rathalos de *Monster Hunter*, entonces el modo clásico es tu sitio.

Pero el verdadero plato fuerte es el nuevo modo Espíritus, que le da a los jugadores más solitarios el suficiente contenido a largo plazo del que *Smash* ha carecido en anteriores entregas, a la vez que actúa como campo de entrenamiento para los afines al multijugador, ya que te enfrenta a docenas de oponentes, cada uno con habilidades especiales y escenarios a superar, con sus características y dificultades concretas. Y si no te apetece estar pendiente de demasiadas cosas, puedes desactivar todo eso y jugar a versiones simplificadas de cada escenario, sin elementos añadidos. Pero aunque la cara más básica de *Smash* tiene multitud de fanáticos, debemos confesar que, para nosotros, este juego de lucha, desconcertante y bello a partes iguales, todavía funciona mejor si lo juegas picándote con amigos. Aunque ahora, si quieres, puedas hacerlo al lado del fregadero.





MONSTER HUNTER: WORLD

Desarrollador/Editor Capcom **Formato** PC, PS4, Xbox One

Muchos fans de *Monster Hunter* se pusieron muy nerviosos cuando se anunció *World*, temiendo que el deseo de Capcom de que la serie apelara a un público más amplio llevase a la saga a una cierta pérdida de identidad. Básicamente pensaban que, con todas sus asperezas lijadas, ya no sería el mismo juego. No hay que alarmarse. En su esencia, *Monster Hunter World* sigue siendo *Monster Hunter*, y el arduo trabajo que se ha hecho en la estructura que lo sustenta no solo ha dado como resultado un juego más accesible, sino también mucho mejor. La principal preocupación de la comunidad era la presencia de esos lafarillos guía, ese enjambre luminoso de miguitas de pan que te alertan sobre puntos o elementos de interés y, una vez que hayas captado el olor de un monstruo, siguen meticulosamente su rastro. Sin embargo, lejos de simplificar la cacería, acaban resultando toda una revelación, permitiendo a los diseñadores de Capcom llevar la franquicia un paso más allá, con el objetivo principal de acabar dejando peleas maravillosas ante todo un bestiario animado de manera ejemplar sobre ambientes tan impactantes como seductores. Y hay lugar para el drama en las cacerías. Un drama que llega a su punto álgido cuando surge en ti un breve arrepentimiento al ver que estás persiguiendo a un animal que huye desesperado mientras cojea, esperando la última estocada. Es ahí cuando vuelves a empezar, echas un vistazo a los lafarillos y prosigues con profesionalidad. Esa armadura no se va a hacer sola.

El resultado es un juego que demuestra que racionalizar algo no significa necesariamente hacerlo más pequeño, solo remodelarlo para mejorarlo. No ha eliminado por completo los sistemas arcanos de otros *Monster Hunter* del pasado: todavía tenemos pesadillas recordando cómo el juego administra el teóricamente sencillo hecho de querer unirte con tus amigos para una misión. Pero una vez que sales ahí fuera, no hay nada igual. La magia de *Monster Hunter* siempre ha estado allí, no hay duda, pero nunca ha sido tan fácil de encontrar, ni tan apetecible.





INTO THE BREACH

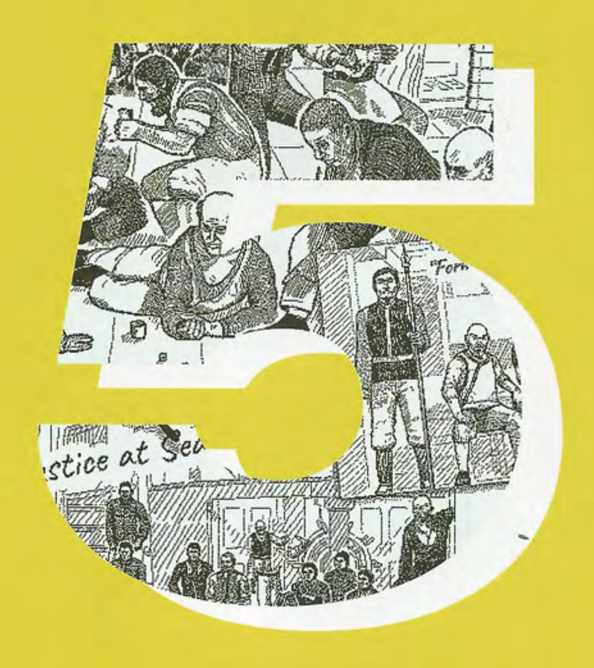
Desarrollador/Editor Subset Games **Formato** PC, Switch

Si lo reduces a la mínima expresión, los juegos de estrategia o táctica por turnos son solo una serie de rompecabezas dinámicos. ¿Puedes *hackear* esa estación de trabajo este turno? ¿Puedes evitar que maten a Donnel y acabar con ese mago enemigo? Pero no existe un juego que exprese esta idea más vívidamente que *Into The Breach*. Sus batallas a gran escala entre insectos gigantes y mechas imponentes se llevan a cabo en íntimos tableros de ocho por ocho y en solo cinco turnos. Tu trabajo es evitar que los insectos, los Vek, destruyan tus ciudades, pero eres superado en número, y holgadamente. Tus tres máquinas se enfrentarán a enjambres de insectos que escupen ácido o lanzan telarañas, y cualquiera de ellos es capaz de derribar una ciudad de un solo golpe.

Si ha jugado el juego anterior de Subset, *FTL*, que la presión sea cada vez más alta se sentirá como algo familiar. Pero *Into The Breach* le agrega un giro importantísimo: se te muestra exactamente qué harán los enemigos en su próximo turno, y en qué orden. Tu turno, por tanto, lo diriges a boicotear sus planes, haciendo frente a sus ataques y desviándolos para evitar que toquen a las zonas más importantes. Cada mecha está especializado con el objetivo de plantar cara a los Vek: cambiarlos de posición, infligirles daño, proteger objetivos o empujarlos de su casilla. Durante el transcurso de la campaña irás equipando constantemente nuevas armas y pilotos cada vez más hábiles, perfeccionando un conjunto de herramientas lo suficientemente bueno para enfrentarte a la batalla final.

Pasarás decenas de minutos por turno intentando descubrir cómo salvar una ciudad mientras mantienes a tus mechas fuera de peligro, evitando que lleguen más Vek, haciendo estallar una presa o empujando a un Vek hacia la trayectoria de un meteorito que cae. Siempre hay un modo de mitigar lo peor, y hay pocos momentos más satisfactorios que cuando descubres una manera de hacerlo mejor. A través de intrincados problemas a resolver y otorgándote la presciencia necesaria, *Into The Breach* genera algunos de los mejores rompecabezas vistos en la historia de este medio.





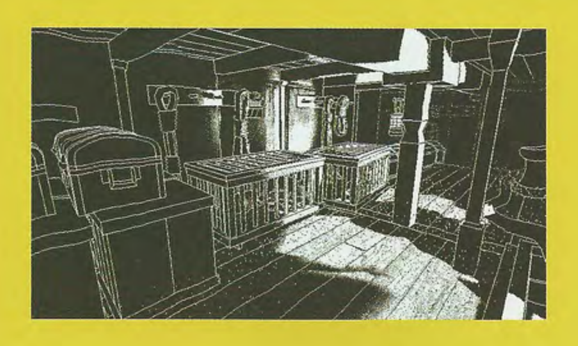
RETURN OF THE OBRA DINN

Desarrollador/Editor 3909 LLC **Formato** PC

Puede ganar varios premios individuales sin problema, pero *Obra Dinn* no figuraría en la parte alta de esta lista si todas esas buenas pequeñas cosas no construyesen un gran conjunto. Ningún juego de 2019 parece verse o sonar así, pero lo más importante es que tampoco nada de este pasado año, ni de ningún año anterior, parece igual. Por una vez, estamos ante un juego detectivesco que exige un trabajo de investigación de verdad, en lugar de ofrecerte soluciones guiadas una vez recojas las pruebas necesarias. Y, sin embargo, toda su inteligencia conceptual se ve facilitada por un artilugio que es puro videojuego: un reloj de bolsillo que puede rebobinar el tiempo. Lucas Pope no da más explicaciones, y tiene derecho a no hacerlo. Es simplemente un dispositivo que necesitas para que el juego funcione, por lo que lo aceptas rápidamente como parte de la ficción.

Al utilizar el reloj, el audio se separa del vídeo, tratándose de forma diferente, lo que permite a Pope darle al jugador varias sorpresas. La primera viene después de que hayas resuelto la causa de la muerte de los primeros tres cadáveres y descubrir que esto es más que un simple motín, que hay algo más allá de nuestro conocimiento terrenal. La siguiente viene cuando te diriges a la cubierta y descubres que queda mucho más por ver después de lo que ya has investigado. Es posible que otros juegos nos hayan estimulado más este año *que Return Of The Obra Dinn,* pero ninguno ha provocado este tipo de estímulo tan especial.

Al jugar con la cronología de los eventos, Pope puede controlar el ritmo de las revelaciones, asegurándose de que, mientras estás merodeando por las zonas del barco descubriendo cuerpos que se van acumulando en tu lista, todo el gran drama que investigas no ocurra al mismo tiempo, ni tampoco te enfrentes a largos periodos de espera. Debajo de esa atractiva superficie, casi se pueden escuchar los fantásticos engranajes interconectados del videojuego, tintineando con una precisión silenciosa. Vamos, como si de un reloj de bolsillo se tratase.





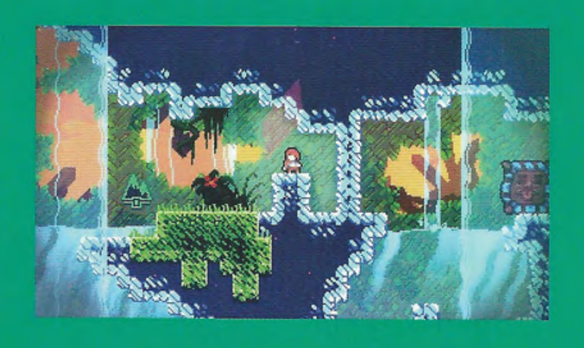
CELESTE

Desarrollador/Editor Matt Makes Games **Formato** PC, PS4, Switch, Xbox One

No es el primero, ni el segundo del año. Y aun así, es el más redondo con diferencia. *Celeste* no se parte por ningún lado, no hace aguas en ninguno de sus aspectos. ¿Buscas un buen plataformas? Aquí tienes el mejor de los últimos años. ¿Cuenta algo? Toma, reflexiona sobre la ansiedad y el bloqueo, equipara esa cumbre a tus problemas. ¿A nivel audiovisual? No te preocupes, su banda sonora no se te quitará de la cabeza. ¿Y cómo vamos de dificultad? Aprende con él con sus niveles base recogiendo fresas o ríndete cuando mueras una y otra vez en sus caras más complicadas.

Celeste lo hace todo tan bien que es difícil compararlo con el resto de los contendientes a mejor juego del año. ¿Valoramos el hacerlo todo bien, el inspirarnos de manera especial o el que las cosas que haga bien sean más potentes que el conjunto? El título de Matt Thorson podría ocupar cualquier lugar de esta lista, y pese a ello seguiría siendo el que mejor diseño de niveles tiene. Toda una lección de parte de un *indie* con unas mecánicas intachables y un reto con unos niveles de adicción que no veíamos desde *Super Meat Boy*. Como aquel, lo desesperante palidece ante el tesón, ante el superarse a uno mismo. Solo que ya es más que aquel, porque su narrativa le da la mano a sus mecánicas, y a la vez que pugnas contra las terribles condiciones de la montaña que asciendes, también escalas a nivel emocional, dejando atrás problemas que no son baladí, que te tumban y vuelven a tumbarte con el objetivo de que abandones definitivamente.

El mayor éxito de *Celeste* es volver a recordarnos la madurez en la que está entrando la industria, al menos en una de sus ramas. No es un cualquiera, es otro de esos títulos que ayudan a los videojuegos a crecer y evolucionar, y que la lección venga de parte de una obra independiente es todavía más significativo. Peleando con las superproducciones, cara a cara ante un reto que hace años consideraríamos imposible, y sin rendirse pese a las tremendas dificultades. Si es que hasta su papel en el medio encaja con su premisa. No dejará de sorprendernos.





TETRIS EFFECT

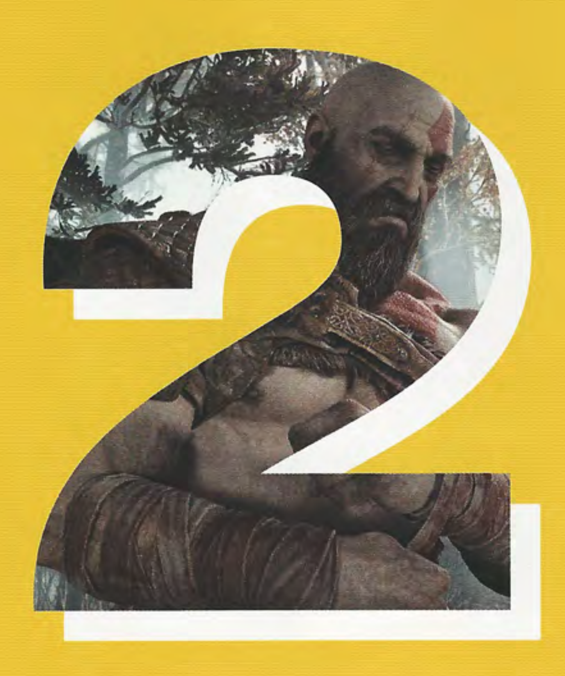
Desarrollador Monstars, Resonair **Editor** Enhance Games **Formato** PS4, PSVR

Si los videojuegos son, de alguna manera, reflejos del mundo en el que vivimos, entonces pasa la página y verás alguno que parte de un punto de vista más realista, al menos para algunos. En oposición, *Tetris Effect* imprime sensaciones directamente a nuestros sentidos. Su modo estrella, el modo Viaje, inspira una amplia variedad de imágenes, sonidos y experiencias; desde humanos hasta animales, desde ciudades hasta bosques, desde montañas hasta océanos o desde la Tierra hasta el espacio. Nos lanza como pioneros hacia una expedición para descubrir lo que nos une.

Dios mío, qué pretencioso ha sonado eso. Estamos hablando del *Tetris*, ¿verdad? Sí, y de alguna manera el brillante rompecabezas es, en esencia, lo menos interesante del juego. O lo sería si no fuera porque Tetsuya Mizuguchi está aplicando su característico toque sinestésico. *Tetris Effect* condensa juego y espectáculo en una sola cosa. Gira un tetrimino y sonará un ritmo de percusión, enviando mensajes desde la superficie a un satélite de la NASA y viceversa, o por el contrario un leve tintineo acompañará a los charles de un baterista de jazz. Y cuando las piezas comienzan a acumularse, puedes suspirar, apretar el gatillo para ralentizar las cosas y acumular tantas líneas como puedas antes de hacer estallar el conjunto a medida que el ritmo nuevamente decae. Le da una oportunidad a los que buscan la mejor puntuación y el respiro necesario a los afines a liarla constantemente. Otra buena idea de diseño.

El resto de modos no pueden competir con lo mágico de ese viaje musical. Sigue siendo *Tetris*, que no es poco, pero ya no es trascendente. Sin embargo, incluso en esos momentos existe una sensación de unión, desde los desafíos semanales, en los que todos los jugadores contribuyen a un objetivo establecido, a los avatares (desde extraterrestres a mantarrayas, desde tetriminos a pterodáctilos) que flotan sobre la Tierra como ángeles de neón. Como nos recuerda la canción en la primera fase: todos estamos conectados. El milagro de *Tetris Effect* es provocar el verdadero efecto *Tetris* en nosotros.





GOD OF WAR

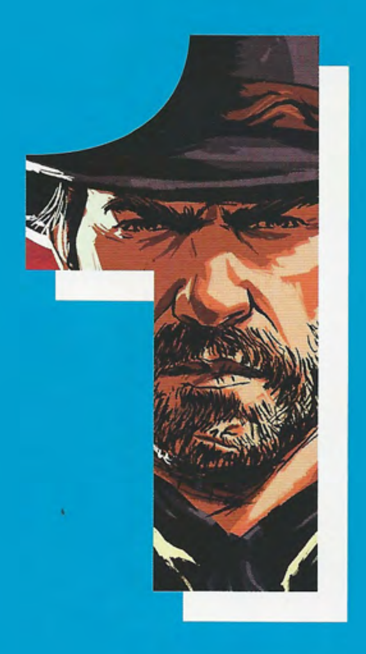
Desarrollador Santa Monica Studio **Editor** SIE **Formato** PS4

En 2018 surgió el debate. Tímido, pero el debate: ¿Están en extinción los juegos para un jugador? Con el éxito de los multijugadores y la influencia de *Fortnite*, que de un modo u otro provocó después la desaparición de la hasta entonces perenne campaña en *Call of Duty: Black Ops IIII*, empezamos a hacernos la pregunta. También viendo el fracaso en ventas de los títulos de Bethesda, la compañía que quiso potenciar el *single player* y ha tenido que rendirse para acabar sacando cosas como *Fallout 76*.

Uh, qué escalofrío. Hablemos de juegos buenos. Porque si algo nos ha demostrado *God of War* este año es que la fórmula no está extinta. No al menos para los estudios *first party*. Porque, vendan más o menos estos juegos «finitos», ejercen una ejemplar labor de fidelizar a la comunidad y vender *hardware*. Pero en este caso se acaban aplicando ambas cosas, porque lo nuevo de Santa Monica Studio no lo habíamos visto venir. Lo reconocemos: no veníamos muy ilusionados con la obra de Cory Barlog, pero al igual que él se ha destapado recientemente como una fuerte figura dentro de la industria, Kratos nos ha hecho olvidar al Kratos del pasado, ese tan espectacular como «palomitero» y superficial. Sí, sigue siendo un *blockbuster* de manual, pero uno maduro y avanzado a los tiempos, uno que habla de paternidad, de amor, de arrepentimiento y de crecimiento. Y todo ello acompañado de unas mecánicas jugables igual de avanzadas y sólidas.

Llegarán secuelas tras este *reboot*, pero ya podemos darnos por satisfechos. Kratos y Atreus han dejado huella en 2018 y han defendido a capa y espada (o hacha) un modelo de videojuego que no queremos perder. Si teníamos que elegir un representante para tratar de evitar la extinción que algunos anunciaban, no podríamos tener uno mejor a mano. Ese *«boy»* significa algo más. Los problemas, como las prácticas abusivas o los micropagos, seguirán ahí, y puede que nos tapemos los ojos en ocasiones, pero *God of War* nos recuerda que debemos y podemos exigirle más a este medio. Porque en el año de los multijugadores masivos, la desaparición o mengua de los modos historia y la compra de pases de batalla y de temporada, los que aguantan en lo alto del top son otros. Otros muy valiosos, y muy reivindicables.





RED DEAD REDEMPTION 2

Desarrollador/Editor Rockstar Games **Formato** PS4, Xbox One

No te preocupes, está bien que no te guste. Incluso podemos entender por qué. *Red Dead Redemption 2* tiene algunos problemas y cambia ciertas cosas establecidas y arraigadas. Hay momentos en que los sistemas escondidos debajo de la corteza del juego chocan de forma inesperada y directamente molesta. Han sido ocho años en desarrollo, en ocho estudios de todo el mundo, y la incomodidad implícita de ese arduo trabajo a menudo sale a la luz.

Y pese a ello... A pesar de ello hay una magia insólita en esas colinas: en esas laderas congeladas, esas llanuras áridas, esos pantanos fétidos y brumosos. Y en todas partes. Este mundo abierto es incomparable en escala y esplendor. La notable fidelidad de su flora y fauna, lo increíble de su clima dinámico y los demás sistemas que envuelven al conjunto... Es el mejor mundo de un videojuego que se ha visto, y un nuevo punto de referencia en la industria.

También alberga la mejor historia de Rockstar, sintiéndose a la vez como una secuela y una precuela, interpretada vívidamente por el mejor elenco que el estudio ha elegido jamás. Arthur Morgan es un hombre de intenciones claras que acepta las posibles consecuencias de la vida que ha elegido. Sin embargo, esta vez no es su pasado lo que le alcanza. Toda la vida huyendo, sí, pero no se puede huir de todo.

El epílogo ata maravillosamente los cabos sueltos necesarios respecto a *Red Dead Redemption*, pero el título también nos maravilla más allá de la historia. Hemos llegado a apreciar lo práctico que es el juego con muchos de sus sistemas: no es necesario cazar, cocinar, ni ayudar a la gente pero, al hacerlo, profundiza en tu conexión con ese mundo, y le otorga al mismo una gran importancia. No es una recompensa directa, sino una satisfacción plena que no sabemos describir. De hecho, es un juego de mundo abierto raro que te hace feliz simplemente ignorando gran parte del mismo. Pero, por encima de todo, y a pesar de sus pequeños defectos, es uno absolutamente esencial.



PREMIOS ALTERNATIVOS

UNA PIZCA DE «MALA SUERTE»

MOONLIGHTER

Desarrollador Digital Sun **Editor** 11 bit studios **Formato** PC, PS4, Switch, Xbox One

En el año de su presentación al mundo, en Digital Sun pueden presumir de haber logrado desarrollar un videojuego notable y muy recomendable para los amantes del género. Sin embargo, no podemos evitar pensar que *Moonlighter* habría sido el mejor juego español en cualquier otro año. Bendita mala suerte la suya al toparse con otros grandes títulos patrios como *The Red Strings Club*, *GRIS*, *Do Not Feed the Monkeys*, *Solo* y *Flat Heroes*, pero nos guardamos este espacio para recordarlo como otro de los juegos que nos hacen sentir orgullosos de la industria que nos rodea.



PROTAGONISTA POR DERECHO PROPIO

HIDEO «PHANTOM CIGAR» KOJIMA

Qué haríamos sin Kojima en este medio. Más allá de intrigarnos con cada pequeño detalle nuevo que se muestra de *Death Stranding*, nos maravilla deleitarnos con sus apariciones en diversos lugares, o con sus publicaciones en redes sociales. Su relación con Norman Reedus seguramente dé para producir una *sitcom*, pero el *postureo* en Instagram nos supera. Primero publicó una foto junto a Reedus y Mads Mikkelsen en la que hacía que fumaba sin tener nada en la mano, para después terminar el año con un cigarro de verdad cerca de su boca, pero sin estar encendido. Hideo, no nos dejes con la intriga, que la comunidad espera con ansias el siguiente capítulo de esta historia.



VIDEOJUEGO CON ESCENAS MÁS TORPES

DETROIT: BECOME HUMAN

Desarrollador Quantic Dream **Editor** SIE **Formato** PS4

Buenas intenciones, suponemos, pero los intentos de David Cage de vincular su drama de ciencia ficción con la lucha por los derechos civiles en Estados Unidos nos llevaron a escenas que, lejos de inspirar o hacernos sentir, llevaron nuestra mano a la cara y nuestra mirada al suelo. Cosas como los androides viajando en la parte posterior de los autobuses, o los grafitis con frases como «I have a dream» nos recuerdan que la sutileza no es una palabra común en el vocabulario de Quantic Dream.

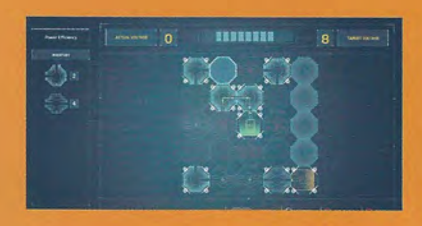


MECÁNICA MÁS ABURRIDA

MARVEL'S SPIDER-MAN

Desarrollador Insomniac Games **Editor** SIE **Formato** PS4

El esfuerzo de Insomniac por representar todos los pequeños detalles de la personalidad de Peter Parker ha merecido la pena. No es solo un superhéroe que lanza telarañas, sino un chaval joven, un sobrino cariñoso y un científico en ciernes. Sin embargo, estamos seguros de que hay mejores formas para potenciar esto último que un obligar al jugador a pasar por docenas de rompecabezas repetitivos en tablets. La sensación opuesta a balancearnos por la bella Nueva York...



MEJOR BARBA DEL AÑO

RED DEAD REDEMPTION 2

Desarrollador/Editor Rockstar Games **Formato** PS4, Xbox One

Rockstar ha dejado claro que el crecimiento del vello facial no solo consiste en olvidarse de afeitarse y luego despertarse un día para descubrir que pareces Albus Dumbledore. Una barba debe ser mantenida, recortada e incluso potenciada para que crezca más allá de los límites. Tiene contrapartidas, ya que, como en la realidad (pero sin que te pique), la gente puede llegar a pensar que eres un vagabundo, ¡y qué decir de tus seres queridos quejándose de que llenas el lavabo de pelos!



NOMBRE MÁS COHERENTE

STATE OF DECAY 2

Desarrollador Undead Labs **Editor** Microsoft Studios **Formato** PC, Xbox One

Con parones repentinos, teletransportaciones y cadáveres cayendo del cielo, tuvimos ante nosotros un juego que por momentos parecía tratar la descomposición y decadencia incluso a través de las acciones que hacíamos mientras jugábamos. Dice mucho de los problemas que ha tenido Microsoft el hecho de que hayamos valorado el título de Undead Labs como serio candidato a entrar en el podio de lo mejor de Xbox en 2018. Esperemos que ahora que han comprado el estudio puedan invertir un poco más en sus proyectos.



HACER UN PETER MOLINEUX

TODD HOWARD

El Tom Cruise de los videojuegos (no envejece y es capaz de implicarse más de lo necesario en las escenas) se ha salido con la suya durante años, pero su presentación de *Fallout 76* en el escenario de la conferencia del E3 de Bethesda demostró una vez más lo peligroso que es creerse todo lo que un PR dice. *Fallout 76* es cuatro veces más grande que *Fallout 4*, pero también tiene cuatro veces más errores, es cuatro veces más aburrido y seguramente cuatro veces más olvidable. Howard puede seguir teniendo una buena reputación, pero sin duda se ha visto un poquito empañada con esto.

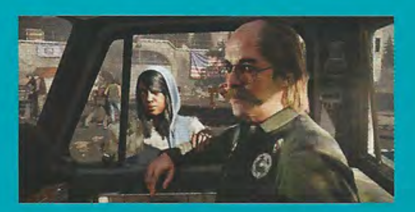


ATENTADO CONTRA LA LIBERTAD

FAR CRY 5

Desarrollador Undead Labs **Editor** Microsoft Studios **Formato** PC, Xbox One

El atractivo inherente de los juegos de mundo abierto es poder ir a donde quieras y hacer lo que quieras. Es lógico esperar que Ubisoft, creador de aproximadamente 862 juegos de mundo abierto este año, conozca esto. Pues no. Recordaremos a *Far Cry 5* no por su *sandbox*, sino por el número de veces que un dardo tranquilizador o una alucinación nos quitó el control y nos llevó a otra escena horriblemente escrita.



EL POBRE GRAN OLVIDADO

LASER LEAGUE

Desarrollador Roll7 **Editor** 505 Games **Formato** PC, PS4, Xbox One

El emocionante y futurístico deporte de Roll7 nos pareció todo un clásico moderno cuando lo analizamos. De hecho, *Laser League* probablemente podría haber entrado en nuestro top 10 del año, pero el principal inconveniente es el desgarrador hecho de que... bueno, nadie lo está jugando. Jugar contra la máquina no funciona igual que contra otra persona, y ocurre lo mismo con los compañeros de equipo, ya que debido al injusto silencio que retumba dentro de sus servidores, el juego se ve obligado a ponernos junto a ellos. Una verdadera lástima.



MEJOR PELUCA

ASTRO BOT RESCUE MISSION

Desarrollador Asobi Team, SIE Japan Studio **Editor** SIE **Formato** PSVR

En un juego repleto de pequeños detalles encantadores que solo son posibles en realidad virtual, tenemos claro que el mejor momento es aquel en el que emerges de un chapuzón para encontrarte con tu visión periférica obstaculizada por unas extrañas tiras verdes. Mirando a la derecha, descubres en la pantalla a tu robot luciendo una peluca de algas improvisada. Es esa larga cabellera la que te recuerda que estás presente en ese mundo y no solo eres una cámara.



MEJOR ANÁLISIS QUE NO HEMOS HECHO

THE QUIET MAN

Desarrollador Human Heads Studios, Square Enix **Editor** Square Enix **Formato** PC, PS4

Llegado el día del lanzamiento, enviamos un correo electrónico preguntando sobre el paradero del nuevo (y profundamente extraño) juego de Human Head, una aventura sin sonido protagonizada por un personaje sordo. El código para analizarlo se ha retrasado, nos dicen. Semanas más tarde, todavía estamos buscando en nuestra bandeja de entrada, esperando con ganas poder leer con nuestros propios ojos mensajes como «te conozco bacalao, aunque vengas disfrazao», o disfrutar por nosotros mismos de ese pulido sistema de combate. Seguimos resistiendo la poderosa tentación de gastarnos nuestro dinero en él.



EDICIÓN ESPECIAL MENOS ESPECIAL

FALLOUT 76

Desarrollador Bethesda Game Studios **Editor** Bethesda Softworks **Formato** PC, PS4, Xbox One

Seguimos con ese debate interno sobre si debemos o no sentirnos tontos por gastarnos mucho dinero en una edición especial de un videojuego, pero, normalmente, las editoras cumplen entregando un buen producto. La bolsa de tela que prometía Bethesda, sin embargo, resultó ser finalmente de nailon. La primera compensación ante las quejas de los usuarios –después acabaron enviando las de tela– fue regalarles unas monedas dentro de *Fallout 76*. Una cifra de dinero que casualmente no te llegaba para comprarte esa misma bolsa dentro del juego. Sin duda, una maravillosa representación de lo que ha sido *Fallout 76*.

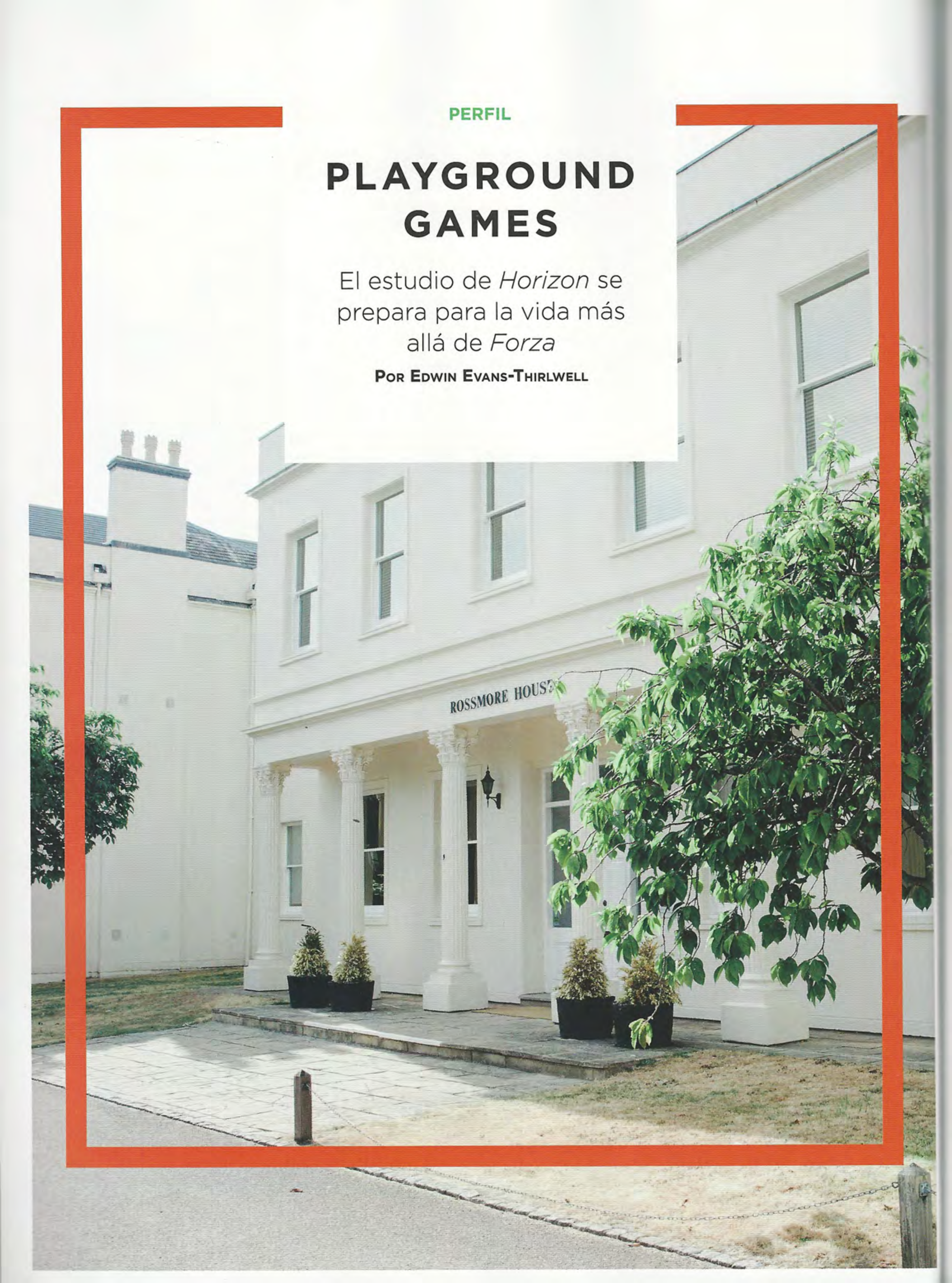


PERFIL

PLAYGROUND GAMES

El estudio de *Horizon* se prepara para la vida más allá de *Forza*

Por Edwin Evans-Thirlwell



Forza Horizon 4, con sus muros de piedra seca y sus cielos otoñales, es el proyecto más británico de Playground, además de una oportuna reafirmación de la identidad cultural ahora que el estudio pasa a formar parte del imperio Microsoft. Habiendo trabajado en *Forza* desde su nacimiento en 2010 junto a Turn 10, creadores de la franquicia, sobra decir que Playground siempre ha tenido una relación especial con Microsoft. Aun así, la absorción no empezó a tomar forma hasta el inesperado y aplastante éxito de *Forza Horizon 3*.

Durante nuestra visita a las elegantes y níveas oficinas del estudio en Leamington Spa, el director creativo **Ralph Fulton** comenta: «De vez en cuando hablábamos del tema. Cuando colaboras con alguien durante tanto tiempo, es inevitable pensar en dar el siguiente paso en la relación. Cuando hablo de estas cosas, me gusta usar metáforas románticas. Creo que la cosa empezó a ponerse seria a partir de *Horizon 3*». Al principio, los propietarios de Playground le plantearon la idea de la compra a Alan Hartman, jefe del estudio Turn 10, pero la propuesta no tardó en llegar a los oídos de Phil Spencer y Matt Booty, jefe de Xbox y de Microsoft Studios respectivamente. «Era de sentido común», opina **Gavin Raeburn**, director del estudio. «Es de esas cosas que piensas: "¿Por qué no lo habíamos hecho antes?"».

Además de los recursos adicionales, uno de los grandes incentivos para Playground a la hora de dar el paso fue la facilidad de acceso. Al ser probablemente el desarrollador *third-party* de más confianza de Microsoft, tenía más información sobre sus movimientos que el resto —por ejemplo, el estudio se incorporó al proyecto Xbox One X en una fase relativamente temprana—, pero hubo algún que otro obstáculo en el proceso. «Podíamos hablar con otros estudios, pero había que pasar por varios filtros y canales», comenta Raeburn. «Si queríamos información sobre nuevas tecnologías o iniciativas, siempre había que ceñirse a un momento y lugar específicos, y eso a menudo nos hacía ir un paso por detrás. Ahora que somos un estudio principal (o *first-party*), puedo coger el teléfono y llamar a 343 Studios, The Coalition, Ninja Theory... Y si hay que hablar de tecnología, herramientas o cualquiera de estos temas, podemos hacerlo con mucha más facilidad. Además, esperamos poder formar parte de los futuros planes sobre consolas y otras iniciativas». Fulton deja caer que «a pesar de que la compra es reciente —tuvo lugar a finales de mayo, justo antes del E3—, ya han compartido con nosotros algunos datos que desconocíamos».



La oficina de Playground Games aparecía en una pista de pruebas de *FH4*, pero no se muestra en el juego final. «Nos parecía algo raro que la gente supiese dónde estamos», afirma el supervisor de efectos, Jamie Woods.



Fundación 2010
Empleados 200
Nombres clave Gavin Raeburn (director del estudio), Trevor Williams (director de operaciones), Ralph Fulton (director creativo)
Sitio web www.playground-games.com
Softografía seleccionada Franquicia *Forza Horizon*
Proyectos actuales *Forza Horizon 4*, proyecto de mundo abierto sin anunciar

Con todo, queda un gran melón por abrir: el del proyecto misterioso de Playground; el juego de mundo abierto que no es de carreras y que, según los rumores, podría ser una nueva entrega de *Fable*, la turbulenta saga de Lionhead. Fulton comenta que, precisamente, *Fable* «tuvo un gran peso en la decisión de dar este paso, tanto por nuestra parte como por la de Xbox». Añade que la gran cantidad de contenido que van a aportar a la familia «también fue un factor crucial». Empezaron a surgir ideas para el juego allá por 2016, cuando Playground terminó de desarrollar *Forza Horizon 3*. Aunque no se diseñó con la intención de seducir a Microsoft, ayudó a reforzar la idea de que Playground era una buena inversión a largo plazo. «Hemos alcanzado un gran éxito con los juegos de carreras y no queríamos dejar eso de lado. Nos encanta el género», cuenta Raeburn. «Pero, al mismo tiempo, teníamos ganas de buscar nuevas metas para el estudio; de lograr ese mismo éxito en un género distinto. De nuevo, asociarnos con Microsoft nos pareció la opción más lógica, y ellos nos apoyaron mucho».

«PARA NOSOTROS ES IMPORTANTÍSIMO QUE LOS EQUIPOS NO SE AÍSLEN EL UNO DEL OTRO»

El equipo en cuestión comparte oficina con el personal de *Horizon*, pero en enero se trasladan a su propio espacio. «Ahora los tenemos peligrosamente al alcance de la mano», bromea Fulton. Con el apoyo de Microsoft, Playground ha iniciado un gran proceso de contratación: piensan incorporar a unas 150 personas al equipo nuevo, además de seguir buscando gente para próximos trabajos en *Forza*. Ambos equipos seguirán teniendo una estrecha relación. «Para nosotros es importantísimo que no se aíslen el uno del otro», dice Fulton. «Siempre bromeo con lo de que cuando nos mudemos estaremos a cinco minutos de distancia, pero por cerca que estemos, separarnos va a afectar tanto a las relaciones profesionales como a la hora de compartir conocimiento. Nos vamos a esforzar mucho para mantener unos lazos fuertes entre los equipos, para seguir con las buenas prácticas y para compartir orientación y consejos siempre que sea posible. La buena comunicación es uno de nuestros puntos fuertes, y eso es clave para que ambos equipos mejoren y evolucionen. Para mí es muy positivo que el equipo haya estado en esa oficina durante su primer año de vida, aproximadamente. Este periodo les ha permitido sumergirse en la cultura de Playground».

Este énfasis de Playground en la comunicación nace de su experiencia colaborando con Turn 10, un estudio situado en la otra punta del mundo. Después de cuatro entregas de *Horizon*, los estudios están en completa sintonía. Si bien hoy en día Playground tiene más voz en la dirección general de *Forza*, la compra no ha provocado ninguna alteración reseñable. «La gente se toma esto como un punto de inflexión en el que empezarán a cambiar las cosas», dice Fulton. «Pero ninguna de las partes tiene esa intención. Muchas de las decisiones se tomaron sobre la premisa de que se nos da bien lo que hacemos; sería de locos cambiarlo a estas alturas».

Ambos estudios siguen compartiendo recursos y funcionalidades entre proyectos; desde los datos de manejo de vehículos hasta los Drivatars, las personalidades de IA generadas por los jugadores en *Forza Motorsport 5*. «Tenemos acceso a todo su código, así que es bastante fácil compartir», comenta Raeburn. «Pero somos muy metódicos al hacerlo. Cuando terminamos una parte del código o una tarea que creemos que les puede ser útil, la marcamos para ▶





A Raeburn no le preocupa el impacto que el Brexit pueda tener en la expansión de Playground, ya que, en caso de que el proceso de contratación a extranjeros se complique, el estudio puede recurrir a una gran cantera local. Durante la búsqueda de personal para su proyecto de mundo abierto, ha echado mano de varios estudios británicos.

que sea identificable. Ellos también tienen acceso a nuestros planes y están al corriente de todo. Nuestros jefes de tecnología se reúnen a menudo para hablar sobre las distintas tecnologías, sobre dónde crear una rama de código y sobre cómo hacerlo evolucionar. La base técnica es muy sólida. Obviamente, hay aspectos que benefician más a nuestro juego de mundo abierto que a un juego de carreras lineal, y viceversa, pero aprovechamos todo lo que podemos entre proyecto y proyecto. También compartimos los coches, por supuesto».

Como no podía ser de otra forma, en lo que respecta a los detalles del nuevo juego de Playground son una tumba. Lo poco que sabemos es que parece una evolución de *Horizon*, una saga que, en palabras de Fulton, se centra tanto en la conducción como en la «exploración, el descubrimiento y la amistad». «Siempre nos ha interesado crear juegos que no sean de carreras. Para nosotros supone un desafío y una oportunidad», dice. «Además, la oportunidad de hacer un de juego tan relacionado con las habilidades que hemos ido acumulando durante el desarrollo de *Horizon* era demasiado buena como para dejarla escapar», añade Raeburn, más pragmático. «No queríamos empezar de cero y tener que aprender habilidades completamente nuevas. Creímos que esto nos permitiría ir construyendo sobre la base que ya teníamos y ampliar conocimientos en un par de campos más».

De hecho, gran parte del ADN del juego es un acto de autocrítica de todo lo creado a partir del primer *Horizon*. «Nos dedicamos a revisar todas las opiniones y reseñas; las filtramos y analizamos tanto las palabras como todo el conjunto», comenta Fulton. «También echamos un vistazo a la comunidad y analizamos los mensajes de foros, redes sociales... todas esas cosas. Luego, lo unimos todo y lo redujimos a tres palabras: "diversión", "libertad" y "belleza". Si te fijas, están escritas en la pared de arriba. Las tenemos ahí desde entonces porque son los pilares de *Horizon*. Y, además, hemos añadido una cuarta: "comunidad"». Aunque no sean muy originales, estos conceptos han permitido a Playground desmarcarse de otras sagas de conducción más «formales» y acercarse a los jugadores que no suelen sentirse atraídos por el género.

«Intentamos ampliar las miras y alejarnos de nuestros arquetipos personales de jugadores y de jugabilidad», dice Fulton. «Quisimos tener en cuenta a todo el abanico de personas que juegan o podrían jugar a *Horizon*. Siempre he pensado que *Horizon* tiene el potencial de ser un éxito de masas, porque en realidad no va sobre carreras. O, al menos, no tiene por qué; y menos aún en el caso de *Horizon 4*. Para nosotros tiene lo mismo de mundo abierto que de juego de carreras». Este aspecto queda patente con la nueva lista de campañas de *Horizon*, que ofrecen distintas rutas hacia la meta: desde la simple exploración hasta la fotografía. «Puedes ganar retransmitiendo el juego en tiempo real», señala Fulton. «Aunque no va a pasar, porque al final nadie hace una sola cosa, en teoría la campaña está diseñada para que puedas elegir centrarte solo en lo que más te guste hacer, y el juego lo comprenderá». El director de arte Ben Penrose añade que «aunque haya gente muy forofa de los coches, entre los cuales me incluyo, también se nota una gran pasión por los videojuegos en general. Creo que eso se contagia a nuestros juegos porque no nos inspiramos únicamente en otros juegos de carreras, sino también en títulos de mundo abierto. Tenemos muchas ganas de ver hasta dónde nos lleva toda esta pasión por crear algo que se aleje del género».

Por supuesto, nada de esto sería posible sin la ayuda de las caras nuevas de Playground, que van desde exmiembros de otros estudios británicos, como Rocksteady o Rockstar North, hasta veteranos de BioWare y Kojima Productions. «Ahora mismo estoy disfrutando mucho de poder trabajar con Noel Lukasewich y Scotty Brown, de BioWare», cuenta Raeburn. «Me encanta que venga gente de otros estudios grandes porque me permite entender cómo se crearon todos esos juegos que conocemos. Es una buena forma de aprender cosas nuevas y de romper con el aislamiento».

«INTENTAMOS AMPLIAR LAS MIRAS Y ALEJARNOS DE NUESTROS ARQUETIPOS PERSONALES DE JUGADORES Y DE JUGABILIDAD»

Microsoft está sufriendo una especie de invasión británica: entre otras adquisiciones recientes, están Compulsion Games, cuyo título *We Happy Few* es una sátira de la cultura británica de la posguerra, y Ninja Theory, el estudio de Cambridge. Si bien estas son unas incorporaciones de lo más interesantes, Playground sigue siendo el premio gordo: un pilar sólido que da sus primeros pasos más allá de un género con el que se le asocia irremediablemente. «En 2010 éramos una empresa emergente sin ninguna trayectoria. Éramos solo 16 personas», recuerda Fulton. «Ahora estamos en una posición completamente distinta. Creo que somos uno de los mejores estudios de videojuegos triple A del mundo, independientemente del género; y creo que el nivel de la gente que se ha unido a nosotros lo demuestra. Iba a decir que nos aportarán grandes cosas, pero ya lo están haciendo».■



❶ Ralph Fulton define la evolución de *Forza* como una «ampliación en todos los sentidos»; no solo en cuanto a características, sino también al tipo de jugadores a los que pretende atraer.
❷ Ben Penrose deja caer que los próximos grandes avances tecnológicos de los juegos de carreras se centrarán en las animaciones y en los llamados «movimientos secundarios». «Hablamos de detalles sutiles, como el ondear de los guardabarros con el viento».
❸ *Forza Horizon 3* recibió críticas por presentar un paisaje australiano demasiado llano, de lo cual, por cierto, Playground tenía poca culpa. En *Horizon 4* hay muchas más elevaciones.
❹ *Forza Horizon 4* ha cambiado la percepción de Playground sobre Reino Unido. «Al vivir aquí no te das cuenta, pero es un lugar fascinante y exótico», afirma Ralph Fulton.



UNA ENTREVISTA CON...

MASAHIRO SAKURAI

El hombre detrás de Kirby nos desvela el secreto del éxito de Smash Bros

POR CHRIS SCHILLING

Según Nate Bihldorff, de Nintendo Treehouse, **Masahiro Sakurai** enfoca cada nuevo *Smash Bros* «como si fuera el último». Esto resulta obvio debido a los nuevos elementos que se van añadiendo con cada nueva entrega, pero también al conocer historias sobre el mismo Sakurai. Mientras supervisaba la grabación sinfónica para la banda sonora de *Super Smash Bros Melee*, se desmayó a causa del cansancio y permaneció hospitalizado durante unos días. Más recientemente, durante el desarrollo de las entregas para 3DS y Wii U, Sakurai se lesionó el brazo derecho a causa del sobreesfuerzo, lo que le impidió involucrarse personalmente en el riguroso testeo por el que pasan todos los juegos en los que trabaja.

Por suerte, parece que actualmente Sakurai gestiona mejor su carga de trabajo, aunque el creador de *Kirby* y *Super Smash Bros* no parece un hombre que lleve a sus espaldas centenares de horas extras: tiene 48 años, pero podría pasar por alguien 10 años más joven. Se mantiene en forma y hace ejercicio, pero es su pasión por los videojuegos lo que parece conservar su juventud. Sakurai va variando su dieta de videojuegos y juega a todo tipo de títulos, desde títulos retro (a menudo, en busca de personajes que puedan debutar en *Smash*, ya sea como personaje jugable o como cameo), hasta los éxitos occidentales. También disfruta escribiendo sobre videojuegos: tiene un columna fija en la revista Famitsu, y durante el desarrollo de *Super Smash Bros Brawl* publicaba textos a diario en la web *Smash Bros Dojo*, donde mantenía informados a los seguidores sobre las últimas novedades del juego.

En la actualidad, se le conoce más por su trabajo en *Smash* que por *Kirby*, y ese inevitablemente es el foco de cualquier conversación con Sakurai. Aquí, reflexiona sobre el desafío de cumplir las expectativas de los fans, de la importancia de escuchar a los jugadores menos vocacionales y del tiempo que pasó trabajando junto a Satoru Iwata.

¿Cómo surgió la idea de desarrollar un juego de lucha para cuatro jugadores, teniendo en cuenta que en esa época no era un género que vendiera demasiado?

Smash Bros se diseñó durante la era dorada de los juegos de lucha, cuando estaban de moda en los salones recreativos. Como contraste con esos juegos de entonces, en lo que los mejores jugadores eran capaces de realizar los más complejos combos predeterminados, quise crear algo que añadiera un elemento de improvisación. Para N64 diseñé y cree dos juegos, y *Smash Bros* era uno de ellos. La N64 tenía cuatro puertos para mandos, lo que la hacía perfecta para lo que tenía en mente: un juego que no tuviera combinaciones demasiado complicadas y con el que todo el mundo pudiera divertirse a partir de unos controles sencillos.

Trabajaste en ese primer prototipo junto a Satoru Iwata. ¿Vuestra relación te hizo creer que Nintendo aceptaría tu idea? ¿Qué aprendiste trabajando con él?

El señor Iwata fue el que se encargó de toda la programación del prototipo. Por entonces, yo acababa de empezar a trabajar con herramientas 3D, pero seguía encargándome de planificar, de modelar y de los movimientos de los personajes. Otra persona se encargó del sonido. Así que, inicialmente, éramos un equipo de tres personas. El señor Iwata me dijo que había disfrutado programando para *Smash Bros* porque otro juego en el que estaba trabajando con otro equipo distinto estaba atravesando momentos difíciles. Aunque fui yo quien tuvo la idea de contar con un plantel de personajes formado por las estrellas de Nintendo, fue el señor Iwata quien se encargó de las negociaciones. Los juegos de lucha deben tener múltiples protagonistas, así que pensé que costaría que se vendiera si contaba con una plantilla de personajes completamente nueva. Por esta razón quería contar con las estrellas de Nintendo, si era posible.

Se ha dicho que abandonaste HAL Laboratory porque no querías seguir haciendo juegos de *Kirby*. Pero, aun así, te has pasado casi toda tu carrera profesional creando *Smash Bros* con Nintendo. ¿Qué diferencia hay?

Creo que ha habido algún tipo de malentendido en relación a eso. Nunca dije que no quisiera hacer juegos de *Kirby*. Creo que lo que dije en el pasado, sobre lo difícil que sería crear un juego nuevo si me quedara en HAL, se ha tergiversado. No me importaría trabajar en cualquier sitio, siempre que pudiera innovar. Estoy haciendo *Smash Bros* porque Nintendo me lo ha pedido y porque siento que es un proyecto que debería priorizar por encima de todo si me lo piden. Si creo un juego nuevo, puede que sea mejor y más divertido, pero con *Smash Bros* puedo hacer algo de más valor y que cause mayor efecto. No obstante, no siento que me haya encasillado haciendo siempre lo mismo. Cada vez añado rutinas nuevas y siento que es un trabajo que me gusta.





CV

Masahiro Sakurai era un adolescente cuando llegó a HAL Laboratory, donde casi inmediatamente creó uno de los personajes más queridos de Japón. Kirby fue un feliz accidente, una simple prueba de personaje que se convirtió en la estrella de su propio videojuego. En 1992, apareció *Kirby's Dream Land*, y Sakurai, que entonces tenía 21 años, cosechó su primer éxito. Dirigió otros dos juegos de Kirby (*Adventures* en 1993, y *Super Star* en 1996) antes de empezar a trabajar en un prototipo de un juego de lucha para cuatro jugadores que acabaría marcando su carrera. Sakurai abandonó HAL en 2003 para montar su propia compañía, Sora Ltd, en teoría para poder convertirse en desarrollador autónomo. Incluso así, todos los juegos que ha publicado desde entonces, incluido *Meteos*, un juego de rompecabezas del año 2005, y *Kid Icarus: Uprising* (2012), han sido editados por Nintendo.

Tetsuya Mizuguchi, con quien has trabajado en *Meteos*, dice que tienes un instinto innato para equilibrar un juego. ¿Cómo se equilibra un juego de lucha con un plantel de más de 70 personajes?

Desde la fase de planificación, tengo una idea básica de las características principales de cada luchador, y cuando creo las instrucciones para el movimiento de los personajes, entro en detalle describiendo aspectos como en qué momento deberían activarse los ataques. Tenemos un equipo que se encarga de probarlo para darnos sus comentarios y otro equipo que trabaja equilibrando el juego. El equipo de pruebas juega diariamente, mientras que el otro equipo trabaja realizando los ajustes pertinentes. Así lo hemos hecho con anterioridad; lo que cambia es su escala. Sin embargo, si les dejara hacer, intentarían que el juego fuera demasiado justo, con el resultado de que los personajes acabarían luchando todos de forma similar. Así que me involucro a diario para señalar problemas potenciales que podrían causar esto. Aunque ya no introduzco ningún dato.

Te apartaste de *Smash Bros* con *Kid Icarus: Uprising*. En Occidente, al menos, su repercusión fue agridulce: tuvo muchos defensores, pero también un buen número de detractores. Echando la vista atrás, ¿cómo lo recuerdas?

Se podría decir que este estuvo a punto de convertirse en el proyecto más complicado de toda mi carrera, tanto en términos de equipo como de *hardware*. Reuní a un equipo con diferencias culturales y distintas formas de pensar, y siempre había confrontación. Además, durante la fase de desarrollo, no pudimos aprovechar toda la potencia de la Nintendo 3DS. Más adelante se hicieron algunas mejoras, pero como el juego se empezó a desarrollar durante la fase inicial de la 3DS, nos costó mucho hacer lo que queríamos. Por ejemplo, yo me enteré de que el Circle Pad Pro iba a salir cuando Nintendo lo anunció públicamente. Me habría gustado que el juego soportara el dispositivo correctamente de haber podido, pero fue imposible por razones relacionadas con el funcionamiento. Como juego en general, resulta rico en su contenido y disfrutable, e incluso hay gente que ha pedido una nueva versión. Sin embargo, no creo que esto sea posible.

Anteriormente has dicho que no ves *Smash Bros* como un juego competitivo, y que no lo diseñas como tal. A pesar de ello, el juego se ha convertido en un *eSport* tremendamente popular. ¿Ha afectado esto a tu enfoque a la hora de diseñar *Super Smash Bros Ultimate?*

Personalmente, estaré contento mientras distintos tipos de gente puedan disfrutar del juego de la manera que les plazca. Aunque he añadido al juego muchas características, como los objetos y los Espíritus, si la gente se divierte jugando solo a Destino Final y sin ningún tipo de objeto ni elemento, pues me parece bien. También me gusta la idea de que se juegue como un *eSport*. Quiero que este sea un juego que llegue a todo tipo de gente que quiera jugarlo. Si solamente nos centramos en las áreas que reciben más atención, como los *eSports* o el competitivo, entonces el juego fracasará en ese aspecto. De hecho, creo que es importante prestar atención a los niños y a las familias porque es un público que no suele ser tan ruidoso.

Has conseguido que una serie de personajes que no son de Nintendo aparezcan en *Smash Bros*, y eso ha debido suponer un reto. ¿Cuáles fueron los más complicados? ¿Colaboraste con sus desarrolladores originales para reinventar para *Smash* esos personajes, pero asegurándote de que permanecían fieles al estilo de sus creadores?

Hay casos en los que me reúno con los creadores originales en un par de ocasiones, pero normalmente la comunicación la lleva Nintendo. Además, no siempre me reunía con el creador original. Hemos hecho varios cambios, de manera que personajes más *cartoon* y personajes más realistas puedan aparecer juntos con naturalidad y logrando que sigan manteniendo su carisma. Los movimientos de los personajes también se han desarrollado primero con el estilo *Smash Bros*. El resultado final obtenido se envía a las otras compañías para que lo revisen para que señalen cualquier problema y que nosotros podamos subsanarlo. Aunque puedan aparecer diferencias entre lo que resulta aceptable en términos de *Smash Bros* y lo que se le supone a la saga original, al final intentamos encontrar un punto medio en el que ambas partes quedemos satisfechas. Lo que



«LO IMPORTANTE ES QUE EL PERSONAJE TENGA ALGUNA CARACTERÍSTICA O UN ESTILO DE LUCHA QUE LO HAGA ÚNICO»



siempre he creído mientras he estado trabajando en esta saga es que si hago un producto de calidad, más gente lo apoyará.

¿Puedes explicarnos tu enfoque para contar con Ryu y Ken en el juego? Si hablamos de juegos de lucha, es como que te pidan que reescribas la Biblia.

No creo que haya que darle muchas vueltas. El sistema de lucha en *Smash Bros* es completamente distinto al de otros juegos de lucha. No obstante, me gusta pensar que me he esforzado mucho en incorporar estos personajes. No creo que funcionaran si me limitara a imitar o a reproducir cómo se mueven en el juego original. En vez de eso, creo que la clave está en crear una exageración de los personajes basándome en sus características originales. Me gustaría que la gente probara el camino de Ryu en el modo clásico de *Super Smash Bros Ultimate*.

De los nuevos personajes introducidos en *Ultimate*, hay unos cuantos que eran de esperar (los Inklings de *Splatoon*, por ejemplo), y otros más sorprendentes, como la Planta Piraña. ¿Cuáles son tus principales consideraciones cuando desarrollas un nuevo luchador?

Al seleccionar los luchadores para este título, tuvimos en cuenta los resultados de una encuesta que realizamos en el pasado. Dado que los resultados incluían personajes cuya inclusión resultaba imposible por tema de derechos, escogimos luchadores de dichos resultados que no aparecían necesariamente en los puestos más altos de la clasificación, pero sí que procuramos escoger una buena selección de luchadores, asegurándonos de incluir los que son monos, carismáticos, *thirdparty*, *cartoon* y realistas. Aquí lo que es importante es que el personaje tenga alguna característica o un estilo de lucha que lo haga único.

A lo largo de tu carrera, has trabajado con, para y junto a algunas de las mayores leyendas de la industria del desarrollo de videojuegos. ¿Quién ha tenido la mayor influencia en ti y por qué?

Casi siempre he trabajado en solitario, así que me resulta un poco complicado pensar en alguien en particular. Sin embargo, si hablamos de involucrarse, creo que el primer lugar lo ocupa sin duda alguna el señor Iwata.

En el pasado has hablado sobre lo estresante que es tu trabajo. Y queda claro que trabajas muy duro. ¿Qué te motiva? ¿Cómo sigues adelante?

Hay diferentes aspectos, pero uno de ellos es ser consciente de lo impresionantes que son los juegos recientes. Últimamente he estado jugando a juegos como *Marvel's Spider-Man* y *Red Dead Redemption 2*, y me quito el sombrero ante la calidad y el detalle de estos títulos. Como alguien que se dedica a crear videojuegos, entiendo el gran esfuerzo que se ▸

El control mediante *stylus* de *Kid Icarus: Uprising* funcionaba muy bien en las fases de combate aéreo, pero en las secciones terrestres resultaba bastante incómodo. ABAJO Contando los seis personajes que faltan por añadir mediante DLC, el plantel completo de *Super Smash Bros Ultimate* estará compuesto por un total de 80 luchadores, más que las tres primeras entregas juntas.





Sakurai no es de los que cambia de opinión fácilmente. Durante el desarrollo de *Kirby's Dream Land*, se mantuvo firme sobre que su creación debía ser rosa. Shigeru Miyamoto prefería que fuera amarilla, pero fue Sakurai quien se salió con la suya.



***Meteos*, el juego de puzles para DS, apareció poco después que *Lumines*, y tenía un planteamiento similar. Aunque el juego era menos elegante, su chispa y su ritmo más acelerado lo convertían en un título mejor en las sesiones de juego cortas.**

requiere para hacerlos. Aquí en Japón es muy complicado crear juegos como estos. Pero una vez que se han puesto a la venta, el cliente espera ese nivel de calidad. Esta es la razón por la que creo que debemos trabajar duro. Aparte de eso, *Smash Bros* es algo muy especial. No creo que llegara a pensar que estoy trabajando demasiado, siempre y cuando pueda seguir aprendiendo de esas sagas y personajes con semejantes historias.

¿Te tomarás un descanso? ¿Cuáles son tus planes? Tal y como indica su nombre, ¿este será el último *Smash Bros* en el que trabajes?

Estoy ocupado trabajando en los DLCs, aunque sería genial poder irme de vacaciones a algún sitio. Nunca sabes lo que te deparará el futuro, así que no puedo decirte si este *Smash Bros* será el último. Aunque me pregunto si sería capaz de crear una entrega mayor que esta. Ofrecer un mayor contenido no significa necesariamente que el público disfrute más del juego. Ahora mismo no estoy en posición de responderte.

Has descrito tu colección de videojuegos como «perlas de sabiduría de mis predecesores». Es evidente que sacas tiempo para jugar a títulos modernos, pero ¿qué pueden enseñarle a alguien que lleva 30 años creando videojuegos? ¿Hay algún juego en particular que te haya marcado especialmente?

Como he mencionado con anterioridad, me gusta jugar a distintos tipos de juegos. Sin embargo, como no tengo demasiado tiempo libre, a veces

«OFRECER UN MAYOR CONTENIDO NO SIGNIFICA NECESARIAMENTE QUE EL PÚBLICO DISFRUTE MÁS DEL JUEGO»

intento pasármelos rápidamente e incluso lo combino con mi rutina de ejercicio, por ejemplo, mientras pedaleo en mi bici estática. Cuando trabajo en un *Smash Bros*, hay veces en las que conocer otros juegos se convierte en una ventaja de la forma más inesperada. Por ejemplo, para los Espíritus de *Super Smash Bros Ultimate*, fue muy importante haber jugado a los títulos de los que provenían. He jugado a tantos juegos que me resulta complicado escoger uno en particular. Pero lo que sí diré es que estoy muy agradecido a esos desarrolladores que son capaces de crear juegos tan maravillosos. Es sorprendente la gran cantidad de juegos que se lanzan hoy en día. Es gracias a la gran labor que realiza esta gente que podemos contar con un catálogo de juegos tan fantástico. ■


UNA ENTREVISTA CON...



CRÍTICAS, PERSPECTIVAS, ENTREVISTAS, NÚMEROS

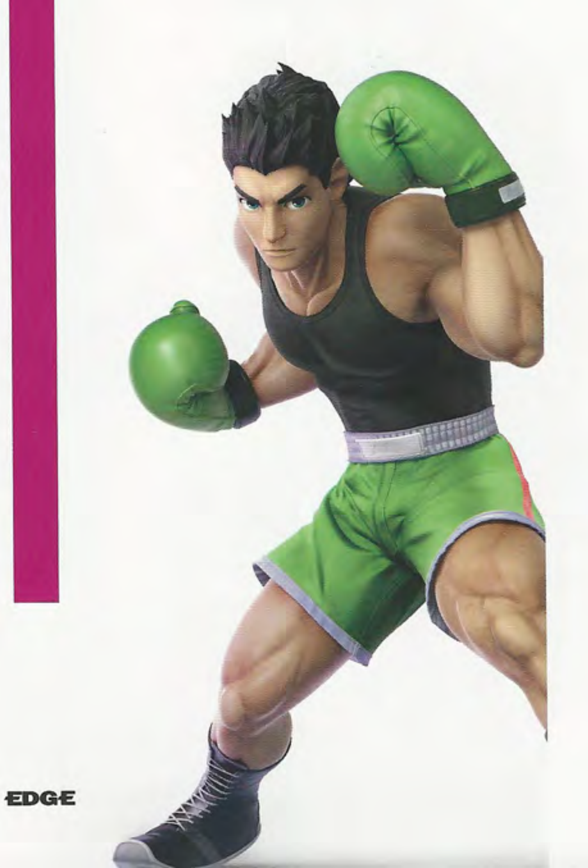
SEGUIMOS JUGANDO

Red Dead Online
Xbox One X
En realidad no sabemos por qué seguimos jugándolo, porque la etiqueta de «beta» nunca fue tan acertada. Hasta que terminas los eventos de historia y encadenas unas buenas tardes sin errores en el servidor, resulta bastante gratificante hacer vida en el Oeste con tu cuadrilla, pescando para poder comprar la siguiente mejora y cazando para llenar los caballos de tus compañeros de pieles. Lástima los que arruinan la experiencia queriendo liarse a tiros cada dos por tres.

Battlefield V
PC
Con *Vientos de Guerra*, DICE está haciendo un buen trabajo. La inclusión de contenido gratuito y nuevos objetivos para animar a los jugadores funciona, y es valioso si valoramos las dificultades que han pasado con el bajón en ventas sufrido. Seguimos lamentando que todavía no se hayan subido al «carro» de los Battle Royale, puesto que se está desperdiciando uno de los mejores *shooters* de la generación.

Marvel's Spider-Man
PS4
Tras decenas de horas balanceándonos por Nueva York, Insomniac nos animó a jugar los DLCs de este *Marvel's Spider-Man*. Si bien algunas secuencias, como el final del primer capítulo y el desenlace del último, están bien, sentimos que se ha desaprovechado una buena oportunidad para sorprender a cambio de relleno y repetitividad para ampliar la duración de cada contenido descargable.

EN ESTE NÚMERO

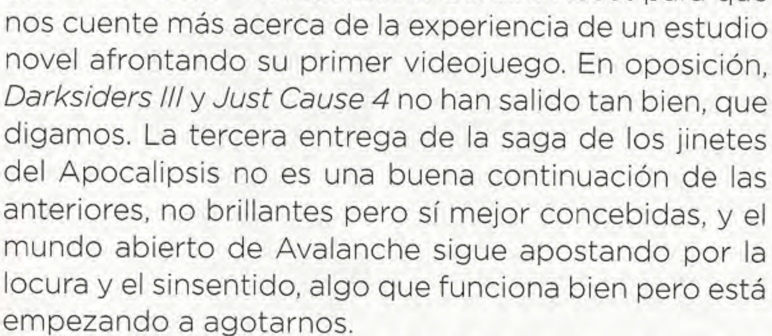


Querido 2019: queremos más

Afrontamos el nuevo año con nuevos propósitos, pero también con nuevos deseos. A 2019 le pedimos que intente mantener el nivel de su predecesor, aunque entendemos que será extremadamente difícil. Este pasado 2018 se han publicado multitud de juegos, y muchos de ellos han sido más que notables. Apostamos a que seguro tienes unos cuantos pendientes todavía. Mejor para ti: eso que te llevas si 2019 no es tan bueno.

Para esta ocasión, despedimos 2018 con las reseñas de algunos de los juegos más destacables que han salido en la última parte del mismo. El plato fuerte es *Super Smash Bros. Ultimate,* el título de Nintendo Switch que ha llegado para arreglar el segundo año de vida de la portátil nipona. No entendemos cómo el bueno de Sakurai no tiene todavía su merecido descanso, puesto que *Ultimate* es la celebración definitiva del medio, además de una obra con unas mecánicas y modalidades sólidas y perennes. *GRIS* es otro de esos que no debemos olvidar. En el que se ha convertido en el mejor año para la industria española en mucho tiempo, el proyecto de Nomada Studio nos ha encandilado con su propuesta única y bella a partes iguales. Además, entrevistamos a Conrad Roset para que





nos cuente más acerca de la experiencia de un estudio novel afrontando su primer videojuego. En oposición, *Darksiders III* y *Just Cause 4* no han salido tan bien, que digamos. La tercera entrega de la saga de los jinetes del Apocalipsis no es una buena continuación de las anteriores, no brillantes pero sí mejor concebidas, y el mundo abierto de Avalanche sigue apostando por la locura y el sinsentido, algo que funciona bien pero está empezando a agotarnos.

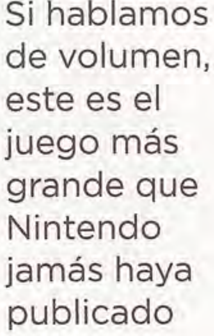
Pero si no nos hemos explayado mucho en las críticas es para darle espacio a todos esos reportajes y entrevistas que nos ayudan a ver todo lo que está por venir. Lo comentado ya es pasado. Toca otear el horizonte y preparase para los potentes lanzamientos de este primer trimestre de año, que empieza fuerte, y ver qué otros misterios nos depara el resto de 2019. Esperamos que nuestros deseos sean escuchados: queremos más. Y si no es más, por lo menos que sea mejor. ■

Super Smash Bros Ultimate

Desarrollador Sora Ltd, Bandai Namco Studios
Editor Nintendo
Formato Switch
Lanzamiento 7 de diciembre

Masahiro Sakurai no trabaja en Nintendo. Es fácil olvidarlo, teniendo en cuenta que *Super Smash Bros* ha pasado de ser un proyecto secundario llevado en secreto a convertirse en una de las sagas principales de la compañía. Aun así, existe cierto grado de separación; Sakurai es un trabajador externo. Ten esto presente y entenderás por qué, a pesar de estar protagonizado por muchas estrellas de Nintendo, *Smash* nunca ha llegado a ser uno de esos grandes juegos *firstparty*. Siempre ha sido una anomalía: algo más rápido, más extraño, más caótico y menos elegante que sus compañeros de marca.

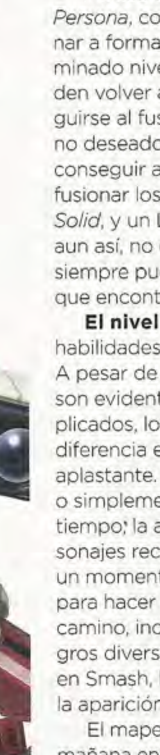
Históricamente, Nintendo ha hablado sobre diseño por sustracción y del progreso en el diseño a través de la limitación autoimpuesta. Sakurai, en cambio, siempre ha sido de la opinión de que ante la duda, mejor añadir más elementos, y con *Ultimate* ha llevado esta filosofía hasta límites extremos. Es un monumento a lo excesivo. Si hablamos de volumen, de personajes, características, modos, opciones y más, este es el juego más grande que Nintendo jamás haya publicado.


Si hablamos de volumen, este es el juego más grande que Nintendo jamás haya publicado

Esto queda ejemplificado en el nuevo modo Espíritus, lo que parecía un modo para un jugador, diseñado para añadir a *Ultimate* algo más que un par de nuevos jugadores y escenarios para diferenciarlo de *Smash Bros U*. No es así. Espíritus resulta tan generoso como sorprendente y te invita a desbloquear el plantel completo de luchadores mientras exploras un extenso mapa lleno de cañerías, portales y rompecabezas, en vez de limitarse a centenares de combates individuales.

Una magnífica cinemática CGI muestra la historia de un malvado ser que ha convertido estos espíritus en marionetas: son, básicamente, los luchadores con ojos rojos. Es como si el reparto se hubiera disfrazado de los distintos personajes que no llegaron a pasar el corte final. Sakurai y Sora han pensado seriamente en cuál es la mejor manera de representar cada una de las elecciones. Aquí, el coro de *Rhythm* está formado por tres Jigglypuff que se pasan el combate cantando. Una Bayonetta rosa equipada con un plátano que usa a modo de pistola encarna a Candy Kong a la perfección. Solid Snake interpreta con gran talento a Kyle Hyde, de *Hotel Dusk*, en un combate nocturno en los rascacielos de Fourside. En cada combate hay un pequeño homenaje o toque cómico como estos, colocados para sacar una sonrisa a aquellos que conocen al dedillo a Nintendo. También hay un par de guiños por parte de Sakurai, con un par de espíritus que parecen referenciar a algunos de los rumores que siempre se filtran antes de cada Direct. Y si no, espera a ver quién interpreta a Rayman. *¿Spoiler?* No. No cuando te aguardan varios centenares de sorpresas similares.

Una vez derrotados, podrás equipar a estos espíritus en futuras batallas, que servirán, principalmente, como modificadores de dificultad. Los espíritus primarios aumentan tu ataque y tu defensa, y cada uno de ellos cuenta con un par de ranuras vacías en las que puedes colocar espíritus de apoyo, con los que podrás alterar distintos efectos producidos durante el combate. Si un escenario peligroso amenaza con alterar tus controles, hay espíritus que evitaran que eso suceda; lo mismo sucede con zonas venenosas, mientras otros resisten al fuego y al hielo. Puede que quieras aumentar tu velocidad, o comenzar el combate con un arma para poder defenderte de un esquivo rival. Aunque algunos tipos de espíritus son fuertes contra otros, lo mejor es combinar los distintos poderes. Esto es algo que deberás considerar antes de cada desafío; si quieres conseguir mayores recompensas, también puedes escoger empezar la lucha con desventaja.



Incluso encontrarás homenajes a *Pokémon* y *Persona*, con algunos espíritus capaces de evolucionar a formas más poderosas cuando alcanzan determinado nivel; no obstante, durante el proceso pueden volver al nivel 1. Otros solamente pueden conseguirse al fusionar los núcleos de dos o más espíritus no deseados. Nuevamente, todo tiene su lógica: para conseguir al General Pepper, de *Star Fox*, necesitarás fusionar los núcleos de Roy Campbell, *Metal Gear Solid*, y un Labrador Retriever de *Nintendogs*. Y si, aun así, no consigues los atributos que necesitas, siempre puedes conseguirlos en los distintos dojos que encontrarás repartidos por el mapa.

El nivel de detalle es absurdo, ya que son tus habilidades de lucha las que determinan el resultado. A pesar de todo, estaría mal decir que los efectos no son evidentes: sobre todo en los combates más complicados, los espíritus correctos pueden suponer la diferencia entre una humilde derrota y una victoria aplastante. Si este proceso no te interesa demasiado, o simplemente piensas que consume demasiado tiempo; la autoselección te permitirá escoger los personajes recomendados. De cualquier modo, llegará un momento en el que tendrás suficientes espíritus para hacer frente a cualquier reto que se cruce en tu camino, incluidos los distintos escenarios con peligros diversos. Aunque, como viene siendo habitual en Smash, la suerte no estará siempre de tu lado con la aparición de objetos.

El mapeado es tremendamente gigante. Tras una mañana entera jugando en dificultad normal, solamente habíamos desbloqueado una pequeña parte del mapa. Cuando llevábamos dos días completos jugando, habíamos visitado cada rincón y la niebla se había dispersado por completo. Y sin querer destripar nada del juego, esto no significa haber llegado al final. Resulta positivamente abrumador. Si *Smash* te parece un juego al que jugar de vez en cuando (y, por su tamaño, el modo Espíritus puede disfrutarse en sesiones cortas de juego), aquí tienes un modo que no tiene nada que envidiar a los grandes títulos de otras consolas, y que ofrece una experiencia a largo plazo para aquellos que juegan en solitario nunca antes pre-









sente en la saga. Puede que algunos echen en falta las escenas cinemáticas, pero supera en todos los aspectos al Emisario Subespacial de *Brawl*. Y, lo más importante, compensa la falta de modos de entrenamiento de las versiones de 3DS y Wii U. Al colocarte en diferentes situaciones con todo tipo de personajes, te obliga a adaptarte a las distintas situaciones de combate y a las técnicas. Los combates de vidas contra personajes que llevan armadura te enseñarán a superar luchas sin recibir ningún golpe; tras varios combates contrarreloj, aprenderás a enfrentarte a rivales que se protegen o que tienden a huir. Y al obligarte a luchar con los personajes que has desbloqueado, tendrás la oportunidad de conocer a aquellos que puede que no sean tus favoritos. El esfuerzo que supone conseguir nuevos luchadores hace que quieras usarlos de inmediato, incluso aunque tras un par de combates no te acostumbres a ellos y acabes volviendo a usar a otro que te resulte más cómodo; es una buena manera de adquirir conocimiento del enorme plantel. Por otra parte, uno de los modos te desafía a distintas batallas, pero prohibiéndote llevar a los personajes que ya hayas usado.

Se podría decir que *Ultimate* te obliga a esforzarte demasiado por conseguir a los nuevos luchadores. Seguramente Canela, de *Animal Crossing*, sea la favorita de los nuevos fichajes, y no solo por el maravilloso momento en el que ella y tres clones aparecen imitando a las animadoras de *Ouendan*. Tiene una caña de pescar multiusos con la que puede pescar a los rivales (el anzuelo puede lanzarse y quedar colocado durante un rato si nadie anda cerca) antes de mandarlos por los aires. Simon Belmont mantiene el forzado y deliberado andar de su homólogo 2D, pero con una cadena con un alcance más que decente y una cruz que puede lanzar hacia los lados. De los grandullones, normalmente lentos pero fuertes, Incineroar, el pokémon de fuego, es un buen luchador, mientras que King K. Rool puede estampar a sus rivales contra el suelo, dejándolos incapacitados temporalmente, y listos para ser aplastados. Los Inklings de *Splatoon* son una elección traviesa, al manchar de



Cartografía al estilo Mario
El mapeado dibujado a mano toma prestado un elemento de *Super Mario World* al convertir la navegación en su propio rompecabezas. De vez en cuando, te encontrarás con un obstáculo que solamente podrás superar si has desbloqueado determinado espíritu: necesitarás a cierto personaje con bombas para poder destruir grandes rocas, por ejemplo. Las pistas no resultan demasiado crípticas -«Si supieras como pilotar un barco podrías cruzar el lago» es una de ellas- pero en ese momento sientes que están poniendo a prueba tu conocimiento sobre videojuegos, o como mínimo animándote a deducir quién podría ayudarte, antes de que inicies un viaje en su búsqueda. Es un simple detalle, pero también el claro ejemplo de como *Ultimate* convierte cualquier cosa en un juego.

tinta a sus rivales les disminuye la salud, pero necesitan espacio para rellenar su depósito de tinta; aun así, su salto resulta muy útil a la hora de escapar de un apuro. Existen más espíritus que solamente están disponibles durante eventos temporales, aunque su desafío equivale a su singularidad, y, además, solamente tienes una oportunidad para conseguirlos. La verdad es que hay maneras y modos de conseguir una segunda oportunidad, pero esa sensación de riesgo juguetón es una constante en *Ultimate*. También hay un modo Clásico, donde cada personaje tiene un modo campaña formado por seis combates, una partida de bonus y un encuentro con un jefe final. Aquí se presenta un mural gigante con todos los personajes que se va desenrollando. Cuanto más juegues, más parte de mural verás y mayores serán las recompensas. Incluso aunque Sora apuesta porque los jugadores intenten superarse a sí mismos, no tiene problema en acomodarse a los recién llegados: junto a los tradicionales hándicaps, ahora también hay una mejora que incrementa el poder de ataque de los luchadores que tengan problemas. Detallar todos los modos y opciones nos ocuparía media revista. Debemos decir que si no encuentras una manera de divertirte con *Ultimate*, quizás es que no has buscado bien, y con unos menús que resultan divertidos y enérgicos, ¿por qué no querrías sumergirte en ellos?

Ultimate no corrige todos los problemas de Smash. Sí, Bayonetta no es todo lo fuerte que debería ser, pero sigue siendo muy divertido usar el ataque especial hacia abajo de Pikachu, y la Ánfora de Aire sigue siendo tremendamente molesta a no ser que seas tú quien la sujeta. Pero es más complicado que nunca resistirse a abrazar el caos con tantos elementos listos para sorprenderte en cualquier momento. Como el título sugiere, esta es una secuela que va a por todas, y que te deja con la sensación de que Sakurai ha dado rienda suelta a su frikismo por última vez. Es un homenaje apasionado, no solo a Nintendo, sino a los videojuegos en general. Y ahora, por favor, dejemos que el pobre hombre se tome unas vacaciones. ■

9



GRIS

Por Marina Amores

Desarrollador Nomada Studio
Editor Devolver Digital
Formato PC (probado), Switch
Lanzamiento Ya disponible

Perdida en su propio mundo tras perder su voz y, con ello, su esencia, *GRIS* es el viaje interior de una chica (también llamada Gris) a través de su duelo y de sus miedos, materializados a través de diferentes adversidades dentro de ese paisaje en constante evolución. Empezaremos esa aventura sin ninguna habilidad y en un entorno totalmente *gris* donde, poco a poco, aprenderemos mecánicas (como el doble salto o el bloque de piedra) que, además de ir poniendo color a ese mundo, nos permitirán avanzar por él.

Rojo, verde, azul... Lo interesante de *GRIS* no es solo que el aspecto visual dibujado y animado a mano te quite el aliento, sino que además esta clara declaración artística encuentra sentido dentro del medio interactivo, puesto que la evolución cromática del juego funciona tanto a nivel narrativo como a nivel de *gameplay*. En este sentido, avanzar hasta conseguir desbloquear un nuevo color representa no solo la alteración del entorno a nivel estético, sino que también supone un cambio de paisaje acorde con el color asociado, de manera que pasaremos del rojo desértico al frondoso y verde bosque, hasta llegar a los niveles acuáticos al conseguir el azul.

De hecho, volver a una zona tras conseguir un nuevo color nos hace comprobar cómo el cambio cromático se traduce también en un paisaje con el que podemos interactuar de una nueva forma. Por ejemplo, tras adquirir el azul, los árboles, hasta entonces verdes y sólidos -dependiendo de la zona, puesto que en varios puzles aparecen y desaparecen según nuestros movimientos- pasan a ser de agua y aparecen charcos donde poder bucear. Lo interesante de todo esto no es solo que *GRIS* sea un viaje interior donde el aprendizaje de nuevas mecánicas supone nuevos retos en forma de diferentes puzles, sino que representa la paulatina superación personal de la protagonista a través de nuestro progreso.

Hemos hablado de *GRIS* como juego esencialmente de puzles hasta aquí, pero no podemos pasar por alto su componente de plataformas y de exploración que redondea nuestro viaje gracias a la atención puesta en disciplinas como la arquitectura y la escultura a lo largo de todo el juego. Si *GRIS* es uno de los juegos más bonitos de los últimos años es gracias a la combinación del minucioso trabajo artesanal de acuarelas -que nos hace incluso quedarnos embaucados durante segundos para simplemente admirar el paisaje- con un universo lleno de increíbles edificios de corte clásico y preciosas musas convertidas en piedra.

Una experiencia que, por cierto, no sería igual de no ser por la banda sonora -de la mano de Berlinist- que nos acompaña, nos encandila, nos mece, nos da valor para seguir y nos sumerge en toda la experiencia. La banda sonora de *GRIS* hace que muchos momentos importantes del juego sean en su esencia una bellísima coreografía que, además, culmina con los movimientos de cámara, que de forma intencional se aleja o acerca para señalarnos a qué debemos prestar atención. Se trata de un acompañamiento sonoro con plena autoconciencia, puesto que *GRIS* carece totalmente de lenguaje verbal, lo que significa por una parte que toda la comunicación hacia el jugador se hace de una manera mucho más sutil, y que, por otra, las conclusiones quedan a una interpretación más abierta y personal, como pasa con gran parte de las obras pictóricas.

> *GRIS* es una forma simbólica e incluso preciosa de enfrentarse a monstruos y miedos interiores

A mi parecer, *GRIS* no es tanto analizar, o buscar por Internet, qué mensaje o qué historia nos quiere contar Nomada Studio con su *opera prima*, sino que se trata de hacer una introspección sobre cómo me ha hecho sentir a lo largo de estas cinco o seis horas de experiencia. Para mí, *GRIS* es una forma simbólica e incluso preciosa de enfrentarse a monstruos y miedos interiores. Precisamente porque el juego carece de combate y muerte, huir, evitar o hacer frente de forma estratégica a las materializaciones de esas adversidades me parece una bonita metáfora sobre la autosuperación (en cualquiera de sus formas). Me gusta entender la necesidad y la importancia de la aceptación del duelo como fase previa a la superación del mismo, y el viaje de *GRIS* así me lo ha hecho sentir.

GRIS es para mí la fusión en 2D de las obras de Fumito Ueda (por la relevancia de la arquitectura y la importancia del lenguaje no verbal) y thatgamecompany (el primer nivel y el vestido de la protagonista son claramente un homenaje a *Journey*, mientras que el uso del color y especialmente cómo se usan los pétalos de flores me recuerda irremediablemente a *Flower*). Que un juego español haya conseguido con pocos recursos estar a la altura de semejantes obras maestras me parece algo digno de orgullo y de mención.

GRIS es mucho más que una obra maestra visual. *GRIS* es contemplación, es melancolía, es meditación y, sobre todo, es la búsqueda de la belleza en el dolor, lejos de ser algo negativo.

8

















1 y 2: *GRIS* comienza con la pérdida de voz de la protagonista, un hecho traumático que la transportará en su forma más débil a un mundo sin color que poco a poco iremos pintando como jugadores.
3: El primer color que adquirimos es el rojo, que nos transportará a un cálido desierto que rinde un claro homenaje a *Journey*.
4 y 5: La arquitectura y la escultura son otros grandes pilares en todo el juego. De forma plenamente autoconsciente, completan la parte de exploración y plataformas de un título a priori de puzles.
6 y 7: El primer jefe final, que representa los miedos de cada uno/a, se presenta en forma de pájaro. Eso sí, como ya explicábamos en el análisis, el juego prescinde de un combate al uso, así como de violencia o muerte, por lo que tendremos que superar estos momentos más de acción esquivando, huyendo o usando sus habilidades a nuestro favor para avanzar.

PLAY SCRIPT

Conrad Roset, creador de *GRIS*

«Se trataba de hacer un juego donde no hubiera ni muerte, ni diálogo, ni texto, con una historia que se explicara de forma sutil»



Ya hablamos en el avance del número anterior de cómo nacía *GRIS*, así que la primera pregunta es sobre cómo influyó tu conocido y marcado estilo artístico en lo que, recordemos, es tu primer videojuego también.
Es algo que tampoco reflexioné demasiado: básicamente, yo dibujo de una forma y tengo mi estilo y mi técnica, que he ido perfeccionando a medida que han pasado los años. Es, en esencia, la mezcla de distintos referentes. Lo que hice fundamentalmente es seguir mi línea, aunque evidentemente tuve que adaptar cosas para *GRIS* porque mi obra anterior se basa mucho en la figura femenina y en el desnudo, y con *GRIS* quería darle más importancia (sí que en el juego hay mucha figura femenina y mucho canto a la belleza femenina, que es algo que siempre me gusta remarcar), pero en *GRIS* también quería potenciar mucho cosas como los escenarios (para mí son como el 50 % o más del juego) y la composición, a nivel artístico. En cuanto al estilo, no es algo que reflexioné mucho: yo ya iba con una inercia, con mis normas y mis técnicas, y me quedé en esa. Evidentemente, busqué muchas referencias y cambié cosas, pero en general tiré por lo que me gustaba y sabía hacer.
En este sentido, ¿cómo influyó o condicionó el estilo que conocemos de Conrad Roset en un videojuego, donde tiene que haber unas mecánicas y una narrativa?
GRIS empieza con una idea artística y con la intención de hacer un juego en dos dimensiones, porque es con lo que me siento a gusto, tanto como consumidor como creador. En este sentido, la premisa de *GRIS* siempre ha sido la dirección de arte (la estética), más que la historia o el *gameplay*. Por encima de todo siempre había una vocación de expresar algo bonito, por decirlo de alguna manera. Después tuve que adaptar todo esto, crear un mundo, una narrativa, una historia, porque para mí es imprescindible contar algo y que también haya algo de *gameplay* para ser coherente con el medio. Entiendo que muchos videojuegos empiezan con la historia o con el *gameplay*, pero sí, no me escondo a la hora de decir que lo que yo quise con *GRIS* fue plasmar una visión artística.
Uniendo el tema de la estética con la historia, creo que lo que hace *GRIS* en gran medida es buscar la belleza en la tristeza.
Sí, la verdad es que sí. Con mi trabajo artístico anterior de musas, me comentaban de hecho que eran muy melancólicas, tristes, pero a la vez bonitas y hermosas. Creo que es superbonito mezclar estos dos sentimientos: que haya esta parte negativa a la vez que todo lo que desprende ese sentimiento sea bonito. Es una mezcla que me funciona muy bien y no es algo que racionalice mucho, creo que me va saliendo un poco de forma intuitiva.
***GRIS* es un videojuego que prescinde del lenguaje verbal. Entiendo que eso os ha hecho ahorrar ciertos aspectos de desarrollo o producción, pero seguramente os haya planteado otros retos, ¿no?**
Fue una decisión más bien creativa en el sentido de que queríamos contar una historia sin diálogos ni texto, y después descubrimos que nos habíamos ahorrado muchísimo dinero. Devolver nos explicó que uno de los mayores gastos venía de la localización, algo que ni mucho menos pensamos cuando estábamos haciendo la demo. Se trataba en esencia de hacer un juego donde no hubiera ni muerte, ni diálogo, ni texto, con una historia que se explicara de forma muy sutil y donde se transmitieran emociones, por encima de explicarte una historia muy concreta con un objetivo. Soy muy fan de Fumito Ueda, por ejemplo, y de los juegos en los que hay muy poco diálogo y donde el jugador interpreta lo que va pasando. Creo, en general, que fue una buena decisión para *GRIS*.
Hablando de la muerte, como bien dices, en *GRIS* no hay tampoco violencia ni combate, incluso con los jefes finales. ¿Entiendo que esto también fue una idea muy clara desde el principio del desarrollo?
Sí. Buscar un enfrentamiento directo se nos iba un poco de la narrativa, sobre todo. Nos gustaba el punto de crear un personaje que impusiera miedo o algún tipo de adversidad, pero se trata más de elementos y puzles que de un enfrentamiento de uno contra uno. Así, siguiendo esta filosofía de no muerte, de no enfrentamiento, queríamos tener un personaje que transmitiera todas las emociones negativas de forma muy clara, como las mariposas negras que se transforman en pájaro y luego en anguila. Básicamente, son nuestros miedos.
Como comentabas al principio, la arquitectura y la escultura son dos disciplinas totalmente conscientes en *GRIS*. ¿Puedes hablar un poco de este aspecto?
La escultura en general me encanta, y en *GRIS* las esculturas son muy importantes a nivel narrativo. Por otra parte, nunca había dibujado escenarios en mi vida y fue para mí el gran reto. Como decía antes, los escenarios en *GRIS* en muchos momentos son más importantes incluso que el personaje. El proyecto ha durado dos años, pero durante el primero de ellos estuve yo haciendo bocetos solo mientras miraba escultores, arquitectura, y juegos como *Monument Valley* o *Shadow of the Colossus*. David Umemoto, por ejemplo, me inspiró muchísimo. Mezcla escultura con geometría, y la idea con *GRIS* es que fuera todo muy geométrico: si te fijas, la tortuga es un hexágono, el personaje que te encuentras es un cuadrado... todo es superpoligonal y geométrico, muy plano, muy 2D, y todo va muy acorde con esto.
Por último, aunque hayas sido el director creativo de *GRIS* y seas la cabeza más visible, es cierto que hay otros muchos compañeros/as que han hecho posible este videojuego. ¿Podemos nombrarlos/as?
Del arte nos hemos encargado Alba Filella, Ari Cervello y yo; la animación ha estado a cargo de Adrián Miguel y Joel Roset; la programación y la producción han corrido a cargo de Adrián Cuevas y Roger Mendoza, y, por último, la música es obra de Berlinist. ■

Darksiders III

Hidetaka Miyazaki tiene mucho por lo que responder. Claro que no sabía que sus juegos harían proliferar un montón de imitaciones de baja calidad, pero comenzamos a cansarnos de los juegos de acción modernos que cogen elementos de *Dark Souls* e intentan incorporarlos a la fuerza. *Darksiders III* es totalmente descarado, y esto es más que evidente con la representación del comerciante Vulgrim: una hoguera al estilo *Souls* en forma de demonio. Volverás con él al morir, pero sin las almas que has reunido (que, por supuesto, podrás recuperarlas en el sitio en el que moriste). Y también se nota en la manera en la que el juego oculta información de manera arbitraria, para revelarla en los consejos que aparecen en las (largas) pantallas de carga. Estos consejos incluyen perlitas como' «Esquiva en el momento adecuado para evitar el daño». Gracias, *Darksiders III*, no nos lo habríamos podido imaginar.

La protagonista es Furia, la tercera de los cuatro jinetes del Apocalipsis. Tras un corto preámbulo, se ve obligada, para su disgusto, a buscar y derrotar a las manifestaciones físicas de los siete pecados capitales. Aparentemente, han desatado el caos en la Tierra, aunque no hay muchas pruebas de ello, ya que normalmente te esperan en una enorme arena al final de un largo camino repleto de enemigos y jefes más pequeños. Durante la mayor parte del juego, Furia parece ligeramente exasperada. Y la entenderás a la perfección, ya que en su aventura la acompaña una especie de chaperona petulante que es molesta tanto para Furia como para el jugador.

En combate, Furia debería tener una fuerza arrolladora. Sin embargo, está bastante lejos de ser imparable. Es más lenta que Muerte, menos poderosa que Guerra, y aunque ese atuendo y ese afilado látigo de cuchillas sugieren que es toda una dominatriz con armadura, está bastante lejos de serlo. Harás combinaciones con el látigo al pulsar el cuadrado y el triángulo para el arma secundaria, para que crezca el medidor de ira y poder lanzar el ataque especial, pero es un arma de doble filo, ya que harás bastante más daño, pero bajará la velocidad de fotogramas, lo que complica el combate e incluso puede llegar a congelar el juego. Por otro lado, hay un montón de zonas repletas de enemigos que no serían gran problema si la cámara estuviera adaptada a esos espacios claustrofóbicos. Pero no es el caso. Los indicadores direccionales que avisan de los golpes que se avecinan son minúsculos y solo avisan de los ataques cuerpo a cuerpo.

Desarrollador Gunfire Games
Editor THQ Nordic
Formato PC, PS4 (probado), Xbox One
Lanzamiento Ya disponible

Hay zonas repletas de enemigos que no serían problema si la cámara estuviera adaptada a esos espacios claustrofóbicos



Al final, el combate carece del placer de aporrear botones de este tipo de juegos, y tampoco es lo suficientemente preciso como para compararlo con los *Souls*, ni tan receptivo como los de *Bayonetta* o el resto de los juegos de PlatinumGames. Sin embargo, tiene sus momentos. Aunque tarda eones en dispararse, la transformación de Furia por fin le otorga esa fuerza y rabia con la que reducir a cenizas a los enemigos e incluso arrasar a los jefes inferiores mientras recupera salud. Y las peleas con los pecados están representadas de manera impresionante, con un diseño creativo, entre el que destaca el de Avaricia, y suponen un reto asequible.

La exploración es algo extraña por la falta de mapa, aunque la brújula en la parte superior de la pantalla te indica dónde está el pecado más cercano y parece que te llevan de la mano hasta él, al menos cuando esta funciona correctamente. Puede que las quejas parezcan un poco quisquillosas, pero en conjunto hacen que el juego sea una carga. Si la idea era que acabaras hecho una furia, tal y como la protagonista, buen trabajo, aunque seguramente te sientas más como sus primos lejanos, Aburrimiento o Enfado. Al final, desearás que aparezcan los cuatro jinetes para que terminen con toda esta situación apocalíptica. ■

4







Just Cause 4

Desarrollador Avalanche Studios
Editor Square Enix
Formato PC (probado), PS4, Xbox One
Lanzamiento Ya disponible

Just Cause 4 es un juego de mundo abierto que frustra sus propias intenciones, como quien se cae al suelo a media zancada por tropezar con uno de sus cordones. Su problema principal es que ofrece más de lo mismo –vuelve a ser una aventura de espías sacada del rincón más polvoriento del videoclub, en el que Rico Rodríguez vuela todos y cada uno de los objetos que le rodean mientras derroca a un tirano–, si bien lo agrava el hecho de introducir herramientas brillantes para después enterrarlas en un diseño deleznable de las misiones y de la interfaz. Por momentos sigue siendo la leche, y la verdad es que se le coge el gustillo a medida que juegas, pero persiste la sensación de que la franquicia está agotada.

Entre las nuevas características de Rodríguez destaca un uso expandido del garfio, lo que, cuando está permitido, añade una dosis extra de locura a un mundo que ya es una auténtica jaula de grillos (y grillados). Sus habilidades básicas son las mismas que en el episodio anterior: un garfio de largo alcance, un paracaídas para caer con elegancia y un traje aéreo con el que planear con rapidez sobre una isla cuajada de bases militares. Más allá de los saltos locos, también puedes usar el garfio para atar tanto a gente como a objetos, o conectar impulsores de cohete a cables sueltos para hacer saltar por los aires determinados objetivos. Otro ingrediente nuevo son los globos Fulton, una idea sacada de *Metal Gear Solid V* que aquí resulta igual de entretenida, pues incluso en su forma más elemental te permite arrebatarle la cobertura a los guardias. Todas estas herramientas, que ya son un poco locas de por sí, todavía lo son más cuando se combinan, y en esta ocasión hay mucho más margen para la experimentación porque desde el principio te permiten encadenar un mayor número de locuras.

Puedes atar a un escuadrón entero a su propio Jeep, añadir un par de globos y un impulsor y observar cómo tu obra flota por la ladera antes de reventar el invento y así hacerlo caer sobre un aeropuerto. También puedes hacer algo similar con un tanque, y de esa manera crear una nave voladora un tanto desgarbada. Los globos pueden haberse tomado prestados de Big Boss, pero resultan un añadido natural a la excentricidad de *Just Cause*... Si puede considerarse «natural» entrar en una ciudad con un par de cabras flotantes atadas al parachoques.

Pero además, detrás de cada capacidad del garfio se esconde una increíble cantidad de modificaciones desbloqueables. Entre otros trucos, puedes hacer que los globos floten hacia tu punto de mira –con lo que puedes maniobrar esa base voladora improvisada– o blindarlos para evitar reventones prematuros. También puedes controlar la potencia de tus cables retráctiles y prepararlos para quebrarse cuando alcancen una longitud mínima, lo que te permite catapultar objetos entre valles. O hacer que los impulsores vuelen en la dirección de la cámara para que siempre propulsen objetos lejos de ti, y además exploten cuando los desactives.

Si algún juego necesita un solo botón para hacer explotar algo, es este

La trampa de todo esto es que la mecánica que hay detrás está algo sobrecargada –habría sido mejor que Avalanche le hubiera asignado sus propios botones a los impulsores y a los globos–, en parte porque su recauchutada interfaz se queda muy corta. Tienes tres perfiles de garfio personalizables, lo que significa que puedes escoger libremente entre el cable retráctil, los globos y los impulsores, pero el indicador asociado es un batiburrillo de líneas de colores y letras que lleva a confusión con facilidad. Pero además, personalizar los mencionados perfiles te obliga a dar vueltas por los frustrantes menús del juego, cargados de opciones de diseño nada intuitivas, como usar las teclas 2 y 3 para cambiar de pestaña, en lugar de, por ejemplo, las flechas de dirección.



Todo esto logra que la idea de sacarle el máximo partido a estas herramientas no resulte nada atractiva, a lo que hay que añadir lo mucho que te exigen los movimientos más básicos. Rodríguez se mueve con elegancia en el aire, pero en tierra parece un pato mareado, y hace complejos elementos clave del plataformeo. Su agarre a los salientes es curiosamente ineficaz –visto el énfasis puesto en la posibilidad de atravesar grandes áreas de terreno, da la sensación de que deberías poder escalar muros como uno de los asesinos de Ubisoft–, y el garfio acaba siendo un compañero difícil en áreas urbanas. Cuando trepas por una estructura con un saliente, como la torre de observación de un francotirador, es habitual acabar colgado en el aire. Menos mal que Rodríguez puede absorber una enorme cantidad de balas, porque pasarás tanto rato peleándote con la arquitectura como con los soldados que se ocultan en ella.

Los tiroteos resultan más cómodos gracias a la nueva mirilla de precisión, pero siguen resultando algo innecesarios, aunque útiles para limpiar los mapeados antes de jugar con tu garfio. Ahora todas las armas tienen un modo de disparo alternativo: uno de los rifles lanza un dron de combate, mientras el de francotirador incluye un lanzacohetes. Son añadidos entretenidos, pero por culpa de ellos no hay hueco ni para granadas ni para C4. Lo que hace más difícil provocar las explosiones en cadena que siguen siendo el mayor atractivo de *Just Cause*, con torres de radio saliendo disparadas por los aires, o tanques de combustible atravesando bases como cohetes. Si algún juego necesita un botón solamente para hacer explotar cosas, es este. Eso sí, al menos se han incluido armas de serie B para paliar esa pérdida, como un cañón de viento lo bastante potente como para volcar cazas, y una pistola lanzarrayos que provoca tempestades.

La meteorología dinámica es la joya de la corona de las novedades a nivel de terreno –más allá de tornados y de rayos, tendrás que lidiar con cegadoras tormentas de arena y de nieve–, si bien el cambio

más fundamental reside en cómo debes conquistar. Mientras que en el anterior juego Rico convertía regiones a base de provocar destrucción masiva, aquí necesitas completar una misión del modo historia en cada una de ellas. No solo eso, sino que únicamente puedes absorber zonas próximas a tus territorios aliados, en lugar de ir explorando el mapa. Esta búsqueda de un cierto orden provoca que la historia gane importancia, pero también que se genere una curva más acentuada en la complejidad de las misiones, lo que no significa que no puedas seguir deambulando por otras zonas durante tu tiempo libre, en busca de actividades extra.

Esta nueva filosofía apunta a cierta conciencia de que el mundo abierto de *Just Cause* no es lo bastante divertido como para sostener por sí mismo una campaña de 20 horas: necesita una columna vertebral para darle sentido a sus matanzas y, además, sugerir las aplicaciones más peculiares de sus aparatejos. El problema es que la trama continúa siendo una mezcla pocha de ocurrencias, drama barato y argot informático –todavía menos interesante con el descubrimiento de que Rodríguez tenía un padre perdido–, y las misiones siguen siendo muy irregulares.

Para ser justos, los momentos fuertes de *Just Cause* pueden ser tremendos. Bajo dificultades climáticas, tienes que liberar un dirigible de su silo, utilizar el garfio para rodear una columna de globos meteorológicos y así acercarte para *hackear* su ordenador. Los ataques aéreos de tus enemigos destruyen el mencionado dirigible, pero puedes completar el *hackeo* lanzándote en caída libre junto a sus restos mientras esquivas helicópteros. También hay una misión en la que guías a un huracán artificial hacia una ciudad, saltando peligrosamente de rascacielos en rascacielos mientras la tormenta te arrastra. Es un auténtico espectáculo, pero por cada episodio con tornados hay diez misiones en las que debes activar paneles en un tiempo límite, destruir tres generadores o escoltar a lentísimos grupos de prisioneros hasta la salida de una base.

El carácter simple y repetitivo de esas situaciones te da margen, en teoría, para utilizar soluciones imaginativas, pero los posibles jugueteos con cables retráctiles no pueden maquillar lo aburridos que son semejantes objetivos; es más, las misiones a contrarreloj te exigen que seas eficiente, y no creativo. Lo mismo puede decirse de las misiones paralelas, un puñado de retos de velocidad, huidas a escape y asesinatos supeditados a ideas tan sobadas como la del director de cine que quiere un metraje ultravioleta. Pero necesitas quitártelas de encima para desbloquear los añadidos a tus habilidades con el garfio... Un enfoque sorprendentemente miserable respecto a la mejor novedad del juego.

Más allá de la irregularidad de su diseño, tecnológicamente *Just Cause 4* deja bastante que desear. Algunas texturas son de baja calidad, y la iluminación cambia bruscamente cuando te metes en interiores, como si empezara un *flashback*. El motor del juego no está a la altura de la velocidad de tu propio movimiento sobre el terreno: el *popping* es endémico en los entornos, y los refuerzos a veces se generan delante de tus narices. En el momento de escribir estas líneas, el audio de las escenas de vídeo no está sincronizado con las animaciones, y detalles como el pelo de los personajes parpadean hasta provocarte migraña.

Resulta más fácil perdonar la excentricidad de la física y de la IA de un juego con semejante tendencia hacia los efectos colaterales desaforados. Es difícil no reírse cuando tu helicóptero reacciona al golpe de un dron como si Zeus le hubiera propinado una patada voladora... Sobre todo porque eso no te impide completar tu misión contrarreloj. De la misma manera, resultan adorables los tumultos que acaba provocando dejar al propio mundo a su aire. Los pilotos de Black Hand se lanzan con regularidad contra las montañas, y los coches civiles pueden provocar auténticos caos en las intersecciones, incluso sin el efecto de los globos o los impulsores. Es un entorno muy adecuado para un juego inmerso en un largo proceso de autosabotaje. *Just Cause 4* tiene mucho que ofrecer pues, pese a sus problemáticas, todavía es capaz de dejar cierta impresión. Pero todo suena tan a viejo, y anda tan errado, que es difícil deducir hacia dónde se dirige. ■

6







Entrega a domicilio
Como en *Just Cause* 3, te pueden llevar a tu localización armas, vehículos y objetos mediante paracaídas. Esta vez tienes a tu disposición varios pilotos con cargas personalizables, lo que permite varias entregas simultáneas. Una abundancia de apoyo que facilita la creación de situaciones caóticas, incluso cuando el terreno es bastante desértico. Por ejemplo, cualquier base queda mejor con un par de cañones de aire. Las cajas de envíos funcionan también como instrumentos de ataque cuando estás rodeado de enemigos. Eso sí, intenta evitar pedirlos desde cierta altura, pues es imposible abrir los envíos si no estás a nivel del suelo, y puedes acabar persiguiendo algún rezagado ladera abajo.



The Last Guardian

Una carrera de resistencia que hizo de esta fábula una de las mejores obras de Ueda... Y la más polémica

Por Chris Schilling

Desarrollador GenDesign, Japan Studio **Editor** SIE **Formato** PS4 **Lanzamiento** 2016

Vas a tener que echarle paciencia. Y no puedes decir que Fumito Ueda no te había avisado. Al principio de *The Last Guardian*, la quimera a la que alude el título, Trico, husmea con delicadeza al joven protagonista, despertándolo con su puntiagudo hocico. Suena reconfortante, pero a esas alturas te ha noqueado ya dos veces. La primera, mientras intentabas arrancarle una lanza próxima a sus patas traseras: se sacudió con violencia y te lanzó contra una pared. Después, cuando intentabas extraer una de su hombro: aulló y te lanzó violentamente al suelo. Podría haberte destrozado con sus enormes garras si te hubieras acercado demasiado al intentar alimentarlo con un barril de sustancia luminosa azul. ¿Esperabas una fábula edulcorada sobre un chico y su adorable mascota? Piénsatelo mejor. En este caso, al menos, es una relación que hay que trabajar.

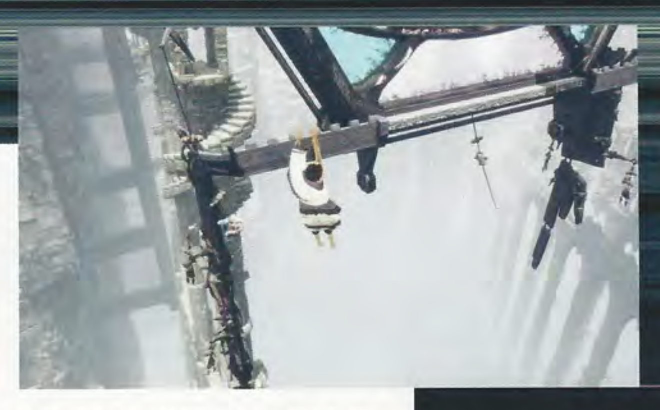
Opines lo que opines sobre el juego que le rodea, es casi imposible no maravillarse con Trico, un auténtico logro de ingeniería técnica, IA, animación, diseño de sonido y una buena concepción gráfica. En su figura se distinguen elementos de todas las criaturas que aparecen en la intro del juego. Sus caricias con el hocico son de perro; la forma en que se remueve antes de saltar es de puro gato; y sus pequeñas alas parecen salidas de un polluelo herido. De hecho, cuando encuentras a Trico por primera vez, reacciona como una mascota maltratada: sus gruñidos nerviosos cuando intentas acercarte a él sugieren una historia de violencia en manos de su desconocido amo anterior.

Así que, cuando más tarde has de arrancarle otras lanzas, algo se remueve en ti. En parte, porque has aprendido a esperar una reacción violenta por su parte, pero, sobre todo, porque resulta terrible presenciar su dolor. De ahí que, hasta cierto punto, intentes reducir el trauma del proceso, utilizando bastante fuerza como para sacar la punta, pero no tanta como para que le duela. A no ser que no tengas corazón, de forma instintiva te encontrarás acariciándole después para tranquilizarlo.

Todo lo cual es necesario para establecer una conexión entre ambos, pues necesitáis apoyaros en el uno al otro para lograr escapar. Y es que, a grandes rasgos, *The Last Guardian* es la historia de una fuga junto al compañero de celda más poderoso que pudieras haber imaginado. Pero, como la mayoría de prisiones, no partes de un lugar concebido para que te sientas cómodo. Hay túneles estrechos, habitaciones diminutas y grietas angostas a través de la que sólo puede escurrirse un chaval. Pero también huecos demasiado amplios para saltar, escaleras imposibles de alcanzar y obstáculos que solamente Trico puede destrozar (y es que los incontrolables rayos eléctricos que salen de su cola no tienen nada de mono). Así que no, no os queda más remedio que aprender a trabajar en equipo.

Durante un tiempo eso lo convierte en una aventura de acción nada convencional, en la que la exploración se intercala con la necesidad de entrenar a una mascota muy obstinada. Trico es enorme, e inevitablemente lento, y una de las maravillas del juego –para algunos, una de sus mayores frustraciones– es observarle maniobrar para colocarse en la posición idónea para hacer lo que le pides. Lo que a veces incluye ignorarte un rato, o directamente equivocarse. A veces parece distraído o falto de interés. Pero con el tiempo, si das instrucciones claras y ordenadas, te encontrarás con una respuesta más predecible. A través de su lenguaje corporal, se puede deducir si ha entendido lo que le has pedido. Y aunque a veces los puzles parecen un poco insondables –en un punto, debes ordenarle a Trico que salte para después sumergirse bajo el agua, una técnica que jamás se llega a explicar–, los lugares en los que te puedes encallar son cada vez más y más escasos.

Incluso empezarás a sentir punzadas de ansiedad por separación. Aunque breves, los momentos en los que te ves obligado a dejar atrás a Trico son una tortura, como ocurría en *Ico* con Yorda. Pero, hasta cierto punto, se trata de una inquietud egoísta: claro, te preocupa que tu amigo no sepa sobrevivir solo, pero también que eres consciente de que estás en peligro sin él, porque eres especialmente vulnerable. Los guardias arremeten contra ti, como hacían las criaturas de las sombras de *Ico*, e intentan arrastrarte a un destino desconocido. ▶



Moverse por cornisas y bordes no es más peligroso que, por ejemplo, en *Uncharted*, pero, sea por la vulnerabilidad del chico o por la posición que adopta la cámara para enfatizar el riesgo, se huele el miedo.

Puedes contenerlos lanzándoles barriles y cosas similares, pero es mucho más fácil enfrentarlos cuando Trico está cerca. Es capaz de quitarse de encima a un buen puñado con un solo salto, deshaciéndose de los rezagados como un gato que juega con un ovillo de lana... Esos rescates catárquicos te hacen sentir una conexión aún mayor con él.

El vuestro es un vínculo creado a través de la adversidad, una lucha que el jugador logra sentir *de verdad*. Y es que se trata de un juego lleno de pequeñas y persistentes fricciones, que provocan que la progresión no parezca tan escalonada como en la mayoría de juegos actuales. Pero eso es típico de Ueda. *Ico y Shadow of the Colossus* también apostaban por el largo plazo, buscando formas de incomodarte sin sacarte por completo del juego. Como *The Last Guardian*, ambos incluían ciertos inconvenientes predeterminados. Piensa en Argo negándose a girar o dando la vuelta bruscamente, obligándote a corregir su trayectoria tirando de las riendas... Y cómo, con el tiempo, llegaba a confiar en ti y dejaba de resistirse, y vuestra relación se fortalecía por ello. Los juegos de Ueda acostumbran a frenarte en lugar de allanarte el paso, recordándote que hay fuerzas más allá de tu control. Y que no eres el centro del universo. Siempre hay algo o alguien que te obliga a ser más humilde.

Partiendo de ello, sorprende la reacción tan polarizada con la que se encontró *The Last Guardian*. Pensándolo a posteriori, era inevitable cierto grado de decepción: nueve años de desarrollo implican unos niveles de anticipación a cuya altura no podría estar juego alguno. Es más, significa nueve años de expectativas recalibradas por el salto a otra generación de consolas: hasta cierto punto, *The Last Guardian* conserva el espíritu de la época de la PS2, donde se recibían mejor tanto la experimentación creativa como los dientes de sierra. Desde *Shadow of the Colossus*, las fantasías de mundo abierto se han convertido en un estándar industrial: hemos acabado acomodándonos a juegos que nos dan todo lo que queremos. Nos hemos acostumbrado tanto a que nos mimen, a que nos den el control absoluto, que trabajar para lograr algo -o la idea de tener que confiar en alguien o en algo para ello- se ha convertido en un anatema.

MUCHOS DE SUS PROBLEMAS SE HAN EXAGERADO Y, EN ALGUNOS CASOS, SE HAN MALENTENDIDO

Aunque no se pueden ignorar sus problemas, muchos de ellos se han exagerado y, en algunos casos, se han malentendido. Su ridiculizada cámara no es peor que la de *Shadow of the Colossus*: vale, a veces le cuesta moverse en los interiores más angostos, pero ¿a qué juego en tercera persona no le pasa? También la forma de moverse del chico fue un elemento de discordia, en algunos foros incluso considerada una chapuza técnica. Habría sido sencillo hacer sus movimientos más lentos, y sus giros más cerrados, seguro... Sobre todo cuando Mark Cerny y su equipo técnico se incorporaron al proyecto para ayudar a finiquitarlo. Lo que significa que se dejó así por algo. Ese impulso incontrolable es justo lo que uno esperaría de un



Los barriles son un signo de progreso. Al principio, necesitas colocarlos de forma impecable para que Trico se los coma. En el tercio final, los cogerá al vuelo cuando se los lances.



Magia animal
No es casual que la primera imagen que veas después del breve prólogo de *The Last Guardian* sea la de una pluma y un montón de cadenas, mezcla de fragilidad y poder inmenso. También resulta revelador que, durante la magistral secuencia de créditos iniciales, la suntuosa banda sonora de Takeshi Furukawa se reduzca a una nota de piano y un timbal de orquesta en el momento en el que la cámara enfoca una ilustración de Trico. Está claro que es una bestia admirable, pero con la cual hay que ser cauto. Antes de ello, se muestran dibujos en blanco y negro de animales reales que dan paso a criaturas mágicas como unicornios o grifos. Lo que nos describe con exactitud lo que es Trico: algo fantástico, pero basado en la naturaleza. Todo lo que viene después solamente lo corrobora.



La banda sonora de Takeshi Furukawa, nominada a un BAFTA, alcanza un crescendo triunfal en la pieza *Finale: Escape II*. Sin embargo, en el juego se corta abruptamente cuando Trico echa a volar. Solamente oímos el sonido del viento y el de las alas de la criatura: hemos escapado, sí, pero ello no supone una gran victoria.

chiquillo, cuyas piernas se mueven más rápido que su cerebro. Una opción expresiva que transmite el entusiasmo de la juventud, pero también crea un contraste con respecto a la lentitud de Trico, subrayando su dinámica de extraña pareja.

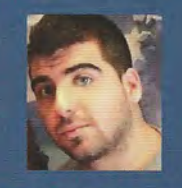
Al final, esas elecciones nada ortodoxas de diseño, así como la perseverancia del propio jugador, tienen su recompensa. Ese primer salto de fe, en el que te abalanzas al vacío con la esperanza de que Trico te agarre con la boca o con la cola, resulta más emocionante por lo difícil que ha sido ganarse su confianza. Cada uno de esos pequeños avances de comunicación se convierten en auténticas revelaciones, pero ninguna tan profunda como el momento en el que Trico supera sus miedos e interviene para salvarte. Cuando los guardias amenazan con llevarte, la bestia deja por fin atrás las lágrimas que llenaban sus ojos cada vez que se congelaba de miedo... Recuerdo, sin duda, de antiguos abusos. Es una secuencia preescrita, pero como la genera el motor del juego, resulta orgánica, y el subidón de euforia resultante te hará dar un salto de alegría o secarte las lágrimas. O quizás ambas cosas.

Se siente algo similar durante la ascensión climática. A esas alturas, Trico se mueve ya casi sin darle indicaciones, saltando de torre en torre sin tener que señalárselas. Lo que a primera vista puede parecer un proceso difícil acaba siendo casi automático, si bien fundado sobre cada una de las interacciones que has tenido antes con la criatura. Es la expresión perfecta de cómo ha cambiado vuestra relación durante el viaje: esos roces iniciales se han aplacado, y por fin avanzar resulta fluido.

Pero entonces, claro está, viene un acto final de resistencia, otro golpe bajo de Ueda. Cuando los vecinos del pueblo del muchacho apuntan a la bestia con sus lanzas, vuestros roles se invierten dolorosamente: ahora eres *tú* quien debe hacer algo a lo que te resistes. Por una vez, es el chico el que debe salvar a Trico, aunque para ello deba alejarse de él, una inversión deliberada de lo que planteaban las secuencias iniciales. Y en ese momento te das cuenta de lo mucho que has llegado a encariñarte con ese pedazo de idiota. Sí, aquí te toca ser paciente pero, al final, obtienes a cambio la más rica de las recompensas emocionales. ■

***The Last Guardian* puede ser más emotivo en sus momentos íntimos, pero Ueda sigue sabiendo construir una secuencia de acción. Uno de sus momentos álgidos es el del puente desplomándose.**





PAROXISMO

De colegios, tiendas y monopolios

SERGIO BUSTOS

A las cinco de la tarde de hace poco más de una quincena de años, me encontraba yo encarando una gran puerta abierta que me llevaba de vuelta al mundo real. La rutina diaria había llegado a su fin, y salía del colegio buscando al menos una de las dos figuras más reconocibles que concebía para aquella localización. O bien mi madre, o bien mi abuelo, me esperaban allí, ya fuera con un bollo o con un colín de la panadería de una manzana más arriba; mi merecido premio a otro día duro de libros gordos en la mochila y pantalones rotos de jugar al fútbol en el recreo. De vez en cuando, y si había suerte, entrábamos en el local de enfrente. Se trataba de uno de aquellos –y ahora extintos– videoclubs que, por algún motivo, también comercializaba videojuegos de segunda mano. Yo todavía no tenía la PlayStation 2, y ya tenía un buen puñado de juegos en la primera. Porque sí, amigos: instalándole un chip se pirateaba muy fácilmente, y a mi familia no le sobraba, ni le sobra, el dinero. Por ese motivo, los juegos que me compraban solían ir para la ya madura MegaDrive, a la que todavía jugaba con mi hermano. No recuerdo cuál era el precio, pero en aquel videoclub había una estantería repleta de títulos para la consola de SEGA que resultaban muy asequibles. Y así yo, con mi Bollycao, y el cromo que venía, me iba feliz a casa con el *Bonanza Bros.* bajo el brazo. El proceso era así de sencillo.

Hoy, ya no queda nada de aquello. Con lo que tenía ahorrado, en 2018 renové mi PC para poder acceder al amplio catálogo disponible en la plataforma. Siempre he sido más «consolero» que otra cosa, pero cambio mi mentalidad y ánimo cada vez que veo que mi actualizada máquina me puede abrir las puertas a un mundo rico y bello que quiero explorar en profundidad. Y, sin embargo, no me dejan. Ya, he disfrutado de muchos juegos en PC en los últimos meses, y gracias a algunas ofertas e incluso a regalos, tengo buen material a un solo clic que desde luego me apetece jugar. Pero, a pesar de ello, se masca la tragedia cuando inicio Windows 10: debo actualizar Steam, el cliente de Twitch, estar pendiente de GOG, ver qué se cuece en Origin, abrir Uplay para ponerme los retos semanales de ciertos juegos y descubrir que algunos otros me obligan a pasar por la aplicación de Microsoft. Y ahora llega Epic pisando fuerte con la Epic Games Store, su propia tienda. ¡Y cómo no voy a bajarme su *launcher*, si no juego a *Fortnite* pero regalan *Subnautica, Super Meat Boy y What Remains of Edith Finch!*



Esta diversificación masiva deja un hálito de incertidumbre poco prometedor

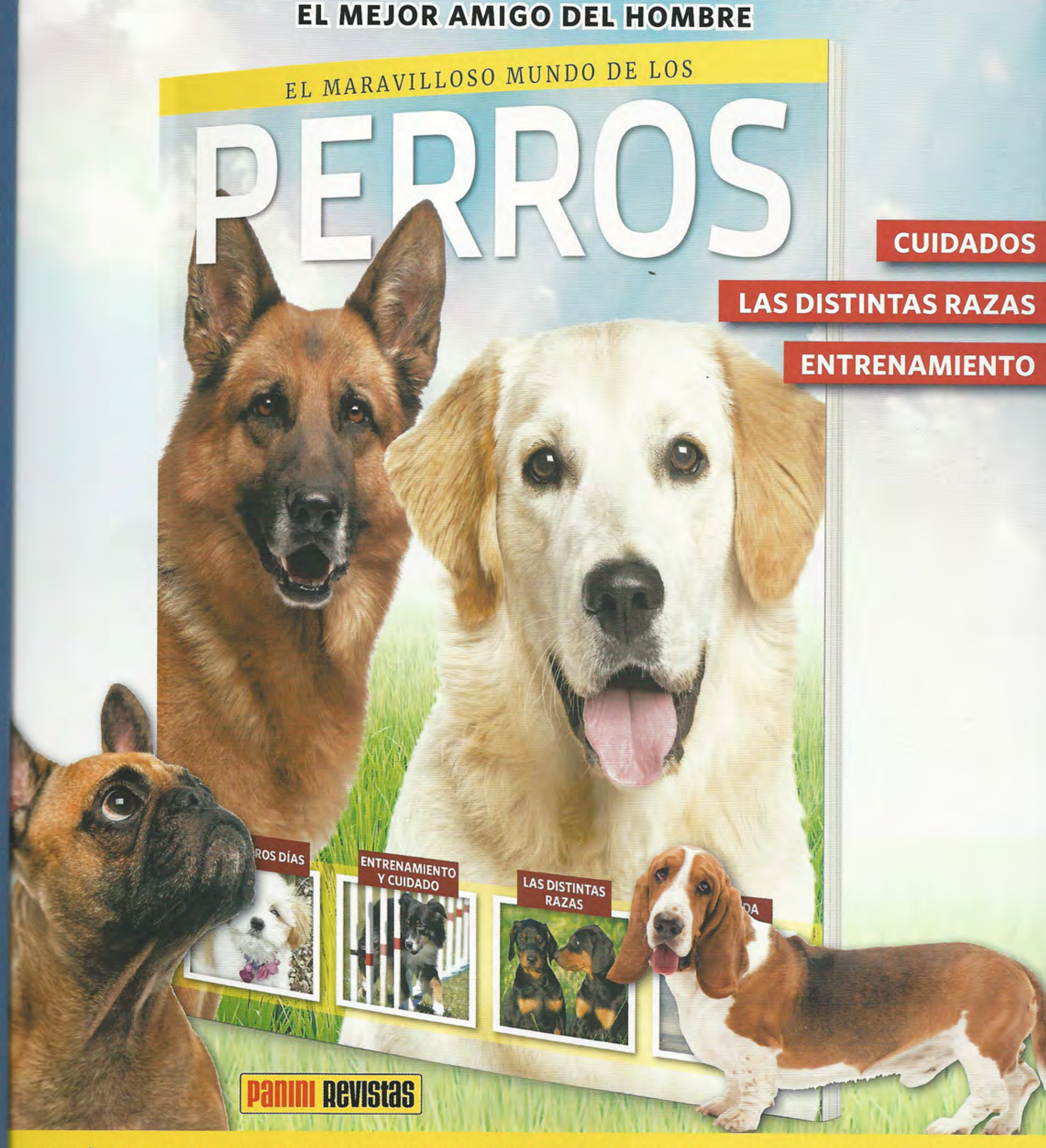
Pero el problema, aunque suene a chiste, no lo tengo yo. Al fin y al cabo, el PC no es mi única opción para jugar, y de hecho me faltan algunos clientes más por nombrar, puesto que no uso Discord ni Battle.net. El problema de esta diversificación masiva es que parece una cosa que no es, y si te paras a pensar un poco, deja un hálito de incertidumbre poco prometedor. Porque todos queremos que se luche contra el monopolio de Steam, porque acabar con los monopolios es bueno: se genera competitividad, lo que radica (generalmente) en mejores condiciones para los consumidores. Que Epic lance su tienda, quedándose tan solo el 12 % de los beneficios respecto al 30 que le quita Valve al desarrollador o al *publisher*, es una buena manera de presionar al inmovilismo de ese avaricioso monstruo. Que haya más opciones y mejores condiciones para jugadores y profesionales es, desde luego, mejor a que no las haya. Pero no nos estamos enfrentando a un futuro de competencia directa y sana en el mercado, sino al ánimo que todos aquellos actores tienen por construir su propio Steam. Lejos de acabar con el monopolio, surgen micromonopolios que no resuelven nada, a la vez que nos vemos rodeados de nuevas exclusividades que no cuentan con la motivación de fidelizar a un jugador respecto a un *hardware*, como ocurre en consolas, sino que su único objetivo es retener al usuario. Y es cierto que aquí la elección no es tan cara, puesto que no tienes que adquirir otro cacharro para jugar, solo descargarte otro programa. Pero confunde al consumidor, le hace aceptar multitud de términos y condiciones distintos y la experiencia de usuario se reduce a lo que establezca cada una de las plataformas, todas ellas con servicios de atención al cliente o políticas de devolución diferentes que se acentúan si recordamos que hablamos de un mercado poblado básicamente por productos y servicios digitales.

Lo reitero: es bueno intentar acabar con los monopolios, e iniciativas como las de Epic son las que mejor pueden funcionar, respaldados por la tranquilidad de contar con el juego más jugado y visto del momento y con la comercialización y soporte de un motor gráfico de éxito. Y no quiero que se me malinterprete, puesto que a veces hay que ceder en comodidad en busca de encontrar un bien común mejor. Pero sinceramente creo que este no es el camino a seguir. Más que allanarlo, se llena de piedras. De distinto tamaño, color y forma, pero piedras al fin y al cabo. Piedras que dificultan el crecimiento de una plataforma maravillosa, como lo es el PC, y piedras que, directa o indirectamente, provocan la ausencia de varios títulos (¿entendemos que Rockstar lanzará su propio cliente si acaba publicando *Red Dead?*), dificultan el acceso de los usuarios a los mismos y, lo más importante, ponen trabas a la llegada de nuevos jugadores, afectando directamente al crecimiento y madurez de la plataforma, y al de la comunidad ya establecida.

Es cierto, ya soportamos muchas otras cosas. Sin ir más lejos, los debates están también si abordamos el tema de los componentes a la hora de montarse un PC o del pobre servicio online, y de pago, de las consolas que nos rodean. Pero, ¿estamos dispuestos a pasar por este nuevo aro, uno que parece no cesar su crecimiento hasta engullirnos a todos? Si lo estamos, y no me sorprendería, va a resultar que sí que ha llovido desde aquellas tardes de Bollycao y videoclub. ■

¡CONOCE EL MARAVILLOSO MUNDO DE LOS PERROS!

LA REVISTA DEFINITIVA PARA SABERLO TODO SOBRE EL MEJOR AMIGO DEL HOMBRE



CONSÍGUELA EN LOS QUIOSCOS, LIBRERÍAS ESPECIALIZADAS Y TAMBIÉN EN www.paninicomics.es


00009
9 772565 198003